

NINTENDO • SEGA • SONY • 3DO • ATARI • SNK
11/95 MAGNA MEDIA
4 391062 305803 11
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr 140/ptas 850
Die Nr.1
DONKEY KONG COUNTRY 2
Diddy's Kong Quest
★ Super Nintendo
SHINYS WURMKUR
Earthworm Jim 2
★ Super Nintendo
★ Mega Drive
KOMPLETT IN DEUTSCH
Secret of Evermore
★ Super Nintendo
CRASH-TEST
Destruction Derby
★ Playstation
Großer Rayman-Wettbewerb
5 Playstations zu gewinnen
AUSSERDEM: FIFA '96 (MD) ★ NHL Allstar-Hockey (Saturn) ★ Donald Duck in Maui Mallard (SN, MD) ★ Super Skidmarks (MD)

Bist Du reif für die Insel?









Exklusiv für SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Deutscher Bildschirmtext
Coole Farben – heiße Action
Riesige Charaktere
Unglaubliche Special-Effects

Miyamotos Meisterwerk: Yoshi's Island – Super Mario World 2 ist das beste Mario-Abenteuer aller Zeiten! Mit fun-tastischer Bilderbuch-Grafik und jeder Menge heißer Action. Denn Baby-Mario ist in Gefahr! Nur Du kannst Yoshi helfen, ihn zu retten. Einfach der helle Wahnsinn, was Dir in den sechs Welten mit je acht munter-kunter-bunten Levels so alles passiert. Ein Jump 'n' Run-Spaß der Ultralative!



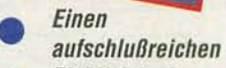
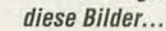


HAVE MORE FUN

Public Relations

Heute widmen wir unser Vorgeplänkel einmal den wahren Helden der Branche: den Pressereferenten und -innen. Stets auf dem Sprung (sogar nach bayrisch-Sibirien), hoffnungslos unterbezahlt und gezwungen, auch das größte Schrottspiel mit einem "wonderful, isn't it?" zu kommentieren, stehen sie selten im Rampenlicht – es sei denn, in Form unscharfer verwackelter Fotos, die wahlweise karnickelrote Augen zeigen oder unterbelichtet sind. Die derart ans kalte Licht der Öffentlichkeit Gezerrten freuen sich nichtsahnend, daß es ihnen gelungen ist, ihre Rübe in einer der Szenepostillen zu plazieren, doch das böse Erwachen folgt meist erst mit dem sogenannten Belegexemplar, in dem sie das gedruckte Ergebnis erhalten. Ein paar Kostproben anschließender Telefonate: "Warum mußtet Ihr die schlimmsten Bilder aussuchen! Ich glänze ja wie 'ne Olive!". Sehr gut ist auch "Neiiin, die Nase ist ja so rot, als hätte ich gesoffen!" oder "Mein Gott, diese Schatten unter den Augen!"

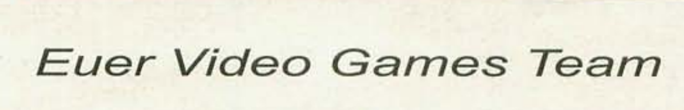
Richtig heroisch wird der PR-Job aber erst dann, wenn Robzäng naht. Daß er berühmt ist für seine intime Kontaktpflege zur Industrie, ist ja nix Neues. Aber daß er eigens Urlaub nimmt und sich sogar rasiert, um Codemasters fotogene PR-Perle Allison Grant (demnächst bei Interplay) kreuz und quer durch München zu kutschieren und den Reiseführer zu spielen – inklusive Abstecher zum Oktoberfest – das hat uns dann doch umgehauen. Warum macht er das nur...?

Einen aufschlußreichen Einblick in das aufreibende Leben eines PR-Referenten geben diese Bilder...



Hier die endgültige Antwort auf die Frage, was ein Formvollendet 327 ist...



Euer Video Games Team

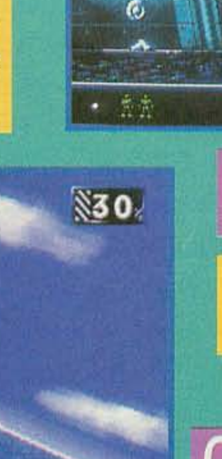


74 Kann Tekken das famose Battle Arena Thoshinden noch überbieten? Unser gnadenloser Test wird es Euch verraten!





20 Absolutely brilliant! Jim hat sich ein härteres Image für die Rückkehr auf MD und SNES zugelegt. Psycrow zeigt sich im zweiten Teil aber auch nicht gerade von der sanftmütigen Seite. Die Deppen sind diesmal alle Schweine – oink!



92 Segas neuer Shootingstar Vectorman bietet hervorragenden Action-Spaß bei toller Grafik

90 Das erste Flugzeug-Shoot'em Up für den Saturn: Ob Wing Arms hält, was die Bilder versprechen?



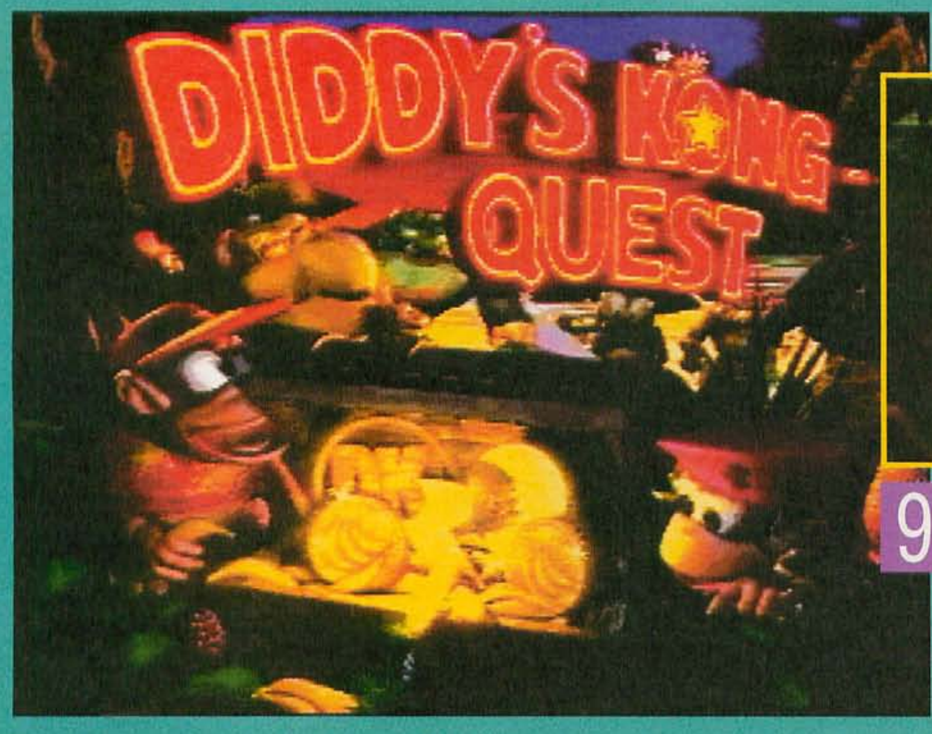
94 Die Fußballfirmen kämpfen so hart wie noch nie um Kunden. FIFA '96 (MD) buhlt mit



104 International Superstar Soccer Deluxe (SNES) haut Euch garantiert vom Hocker!

NEWS

TIPS & TRICKS





98 Brandheiß: Diddy's Kong Quest, oder besser gesagt Donkey Kong Country 2, wurde auf Herz und Nieren getestet

TEST

REAL 3DO

JAGUAR

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

WETTBEWERB

RUBRIKEN



86 Segas NHL All-Star Hockey präsentiert sich mit vielen Perspektiven und CD-Sound



96 Einfach genial: Mit Lunar 2 macht Rollen-spielen auf dem Mega-CD wieder Spaß.



22 In Deutschland bald erhältlich: Das Action Adventure Secret of Evermore.

ECTS

AUTUMN ECTS 95

Traditionell fand in London das europäische Messe-Ereignis des Jahres statt. Auf der ECTS-Show wurden zahlreiche heiße Spiele-Neuheiten vorgestellt, die vornehmlich auf allen Next-Generation-Konsolen erscheinen werden. Doch auch für's Super Nintendo und Mega Drive gab es noch einige interessante Modultitel zu sehen.

Wie jedes Jahr, wenn alle Zugvögel sich Gedanken über den nächsten Winter machen und nach Süden schwärmen, wird die Videospiel-Branche von einer ähnlichen Wanderlust befallen. Denn alljährlich im Spätsommer pilgert man zur ECTS-Show nach London, die mittlerweile als bedeutendste Messe für den abendländischen Spielebereich gilt. Zwischen dem 10. und 13. September glich das Olympia-Business-Center wieder einem Hexenkessel. Die Crème de la Crème der Softwarehäuser zeigte die Neuheiten für die nächsten Monate. Wolfgang war vom ersten bis zum letzten Messetag auf der Pirsch und hat dabei soviel Neuigkeiten erfahren, daß ein riesiger Bericht herausgekommen ist, den wir nach dem altbewährten Schema nach Firmen unterteilt haben. Eine Release-Liste ersparten wir uns diesmal, da alle aufgeführten Titel laut Hersteller noch in diesem Jahr erscheinen sollen. Wie unsere Erfahrung uns allerdings lehrt werden – wenn alles gut geht – gerade mal die Hälfte den Weg in die Ladenregale finden.

Langsam aber sicher kehrt auch **Acclaim** dem 16 Bit-Markt den Rücken. Bis Mitte nächsten Jahres werden die letzten Modultitel für Super

Mr Batman parkte mal wieder bei Acclaim



Alien Trilogy war eines der aufregendsten Next-Generation-Spiele auf der Messe. Dieses Bild stammt von der Playstation-Version





Der Reihe nach: Revolution X (PSX), D's Dinning Table (Saturn) und WWF Wrestelmania (PSX)



Auch NFL Quarterback glänzte in seiner neuen Playstation-Grafikpracht

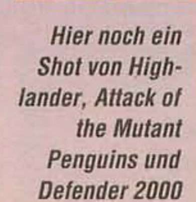
Nintendo und Mega Drive erscheinen. Dafür sind Dutzende Next-Generation-Spiele in Arbeit, die nahtlos an vergangene Verkaufserfolge anschließen sollen. Wie üblich wurden fast ausschließlich Lizenztitel zu populären Comic/Automaten-Adaptionen und Kinofilmen präsentiert: *Alien Trilogy*, das für Playstation und Saturn erscheint, ist nur ein prominenter Vertreter davon. Mit verschiedenen High-Tech-Kanonen ausgerüstet, stampft Ihr als Ripley-Verschnitt durch finstere 3D-Katakomben, löst einfache Puzzles und setzt der endlos scheinenden Alien-Plage ein explosives Ende. Etwas herber geht es bei der Automatenadaption *Revolution X* (SNES, MD, Saturn, PSX) vonstatten: Zu fetzigen Rockklängen der Kultband "Aerosmith" ballert Ihr Euch mit Fadenkreuz bewaffnet durch spritebevölkerte Alltags-Szenarien. Auf vibrierende MG-Knarren muß bei der Heimversion leider verzichtet werden, dafür scheinen die Playstation/Saturn-Umsetzungen zumindest optisch dem Automatenoriginal recht nahe zu kommen. Die beiden Lizenz-Knaller *WWF Wrestle Mania* und *NFL Quarterback Club '96* werden gerade auf 32-Bit-Outfit getrimmt und erscheinen demnächst für Playstation und Saturn. Etwas gemächlicher geht es bei dem Grafik-Adventure *D's Dining Table* (Saturn) zu. In einer SGI gerenderten 3D-Welt macht Ihr Euch als weiblicher Detektiv auf die Socken, um einen mysteriösen Kriminalfall zu enträtseln.

Atari gab sich trotz übermächtiger 32-Bit-Konkurrenz weiterhin siegessicher und hatte einen stattlichen Messestand aufgebaut. Als erstes verkündetet uns Marketing-Manager Darryl Stil eine frohe Botschaft, die wir selbst kaum glauben konnten: das Jaguar-CD-ROM wird nach einjähriger Verspätung endlich in begrenzten Stückzahlen ausgeliefert. Vier "Pack-In-CDs" liegen dem ca. 300 Mark teuren Zubehörteil bei, darunter der aufgemotzte Lynx-Veteran *Blue Lightning*, eine Demo-CD von *Myst*, der Soundtrack von *Tempest 2000* und das Multimedia-Puzzle *Vid Grid*. Neben den monatelang angekündigten Titeln gab es nur wenig brandneue Spiele zu bewundern. Mit Pauken und Trompeten wurde der Lizenzdeal von US-Gold's Funkickerei *Fever Pitch Soccer* verkündet, das mit neuer Optik einiges mehr bieten soll, als die 16 Bit-Vorgänger. *Attack of the Mutant Penguins* hingegen ist eine komplette Eigenproduktion aus dem Atari-Entwicklungslabor. Die lustige Storyline verspricht einiges: Mutierte Alien-Pinguine überfallen die Erde und verbreiten das Chaos schlechthin. Mit den zwei Knuddel-Charakteren "Bernard" und "Rodney" zieht Ihr in den Kampf gegen das außerirdische Federvieh. Verrückte Apparaturen helfen Euch dabei, die vandalierenden Eindringlinge vom geliebten Heimatplaneten zu vertreiben. Witzig animierte Sprites und ein ausgeklügeltes Gameplay lassen auf einen interessanten Modultitel hoffen. Der gut getarnte *Klax*-Clone *Flip Out*! dagegen spricht mit seiner kunterbunten Vorschulgrafik eher alle junggebliebenen Puzzle-Freunde an: Eure Hauptaufgabe besteht darin, verschiedenfarbige Steinchen mit Strategie und Taktik in der richtigen Reihenfolge zu plazieren.

Hinter *Zero 5* verbirgt sich ein reinrassiger Polygon-Weltraum-Shooter, der endlich wieder beweist, daß man es beim Jaguar mit einer tech-



Mit Zero 5 stellte Atari einen neuen 3D-Polygon-Shooter vor. Links ein Blick auf die Jag-Version von Fever Pitch Soccer



Hier noch ein Shot von Highlander, Attack of the Mutant Penguins und Defender 2000





nisch fortgeschrittenen Konsole zu tun hat. Im Spielablauf wird gezoomt, rotiert und gedreht, was die hochgezüchteten Custom-Chips "Tom &Jerry" hergeben. Ob die spielerische Note stimmt, bleibt allerdings noch abzuwarten. Ein weiteres Highlight verspricht *Highlander the Animated Series* (CD) zu werden. Flüssig animierte 3D-Grafiken im besten *Alone in the Dark*-Stil beweisen, was mit entsprechenden Engagement auf dem Medium "CD" realisierbar ist.

BMG Interactive, der Softwarelabel des drittgrößten Medienkonzerns der Welt, zeigte die ersten Next-Generation-

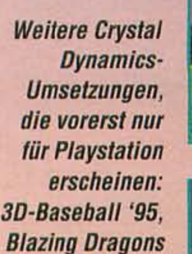


Früchte seines amerikanischen Softwarepartners "Crystal Dynamics". Neben den dezent aufgebohrten Playstation-Fassungen von *Off World Interceptor Extreme* und *Total Eclipse Turbo*, gab es auch die Saturn-Version des 3DO-Vorgängers *Solar Eclipse* in einer fast fertigen Version zu sehen. Sportfans dagegen können sich auf *3D Baseball '95* (Saturn, PSX) freuen, das zumindest in grafischer Hinsicht alle bisher dagewesenen Holzschläger-Simulationen in den Schatten stellt. Von *Legacy of Kain*, dem düsteren Vampir-Action-Adventure, und *Blazing Dragons* (beide Saturn&Playstation), der Fantasy-Satire, die bereits auf der diesjährigen E3 gezeigt wurden, war leider nur ein Demo zu sehen.

Centregold stellte die Videospiel-Produkte aller Software-



Oben: Die leicht verbesserte Playstation-Variante von Off Road Interceptor und links der Weltraum-Shooter Solar Eclipse (Saturn)



Weitere Crystal Dynamics-Umsetzungen, die vorerst nur für Playstation erscheinen: 3D-Baseball '95, Blazing Dragons und Total Eclipse Turbo





Core Design werkelt zur Zeit fleißig an der Forstsetzung des 3D-Shooters Thunderhawk 2 für Playstation und Saturn

Verbundpartner in einer nahegelegenen Hotelsuite vor. Neben der dreidimensionalen Panzer-Ballerei *Shell Shock* (PSX), das wir Euch bereits in der vorigen Ausgabe ausführlich vorgestellt haben, konnten wir das heißersehnte 32-Bit-Sequel *Thunderhawk 2* (Saturn, PSX) probespielen. Zwei Perspektiven stehen dem Hobbypiloten zur Auswahl: Im Cockpit-Mode könnt Ihr Euch via L/R-Tasten stufenlos nach links oder rechts drehen, und auf Wunsch betrachtet Ihr das Geschehen aus der "Verfolgersicht", bei der die Kamera unmittelbar hinter Eurem Kampfhubschrauber klebt. Die Texture-Mapping-Landschaften inklusive feindlicher Kriegsmaschinerie wirken bereits sehr detailliert und lassen auf ein famoses Action-Spektakel hoffen. Hinter dem Namen *Johnny Bazookatone* (3DO, Saturn, Playstation) verbirgt sich ein urkomischer Rambo-Verschnitt, der sich zu unterschiedlichen Musikthemen durch farbenfrohe Render-Comic-Welten ballert. *Blam! Machinehead* (PSX) verkörpert ein weiteres 3D-Action-Spiel, in dem Ihr Euch aus





Oben seht Ihr Tomb Raider und darunter Swagman (beide PSX)

der Ego-Perspektive den anrückenden Monsterscharen entgegenstellt. Die im Pressetext angegebene Alterszielgruppe von über 18 weist auf ein nicht zimperliches Spielprinzip hin. *Tomb Raider* (PSX) spielt ebenfalls in einer dreidimensionalen Grafikumgebung, jedoch handelt es sich hier um ein pures Adventure-



Den Panzer-Shooter Shell Shock stellten wir Euch bereits letzte Ausgabe vor. Links: 3D-Action-Spiel Machinehead





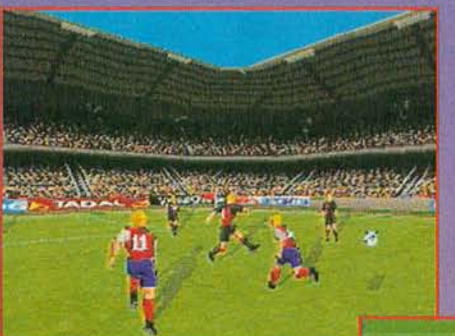
Bildschirm-Golfer dürfen sich auf das PGA Tour '96-Update für's Mega Drive freuen

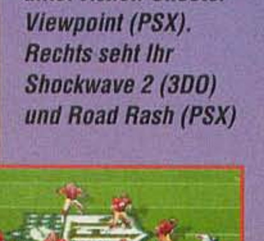
Spiel. Ihr wandelt auf den Spuren der legendären Abenteuerin "Lara Cruz" und erforscht mysteriöse Geheimnisse vielfältiger Kulturen. Bei Action-Puzzler *Swagman* (Saturn,PSX) streift Ihr mit abgefahrenen Gestalten durch gerenderte Horror-Szenarien. Für das komplette Grafikset wurden gleich mehrere Silicon-Graphics-Workstations bemüht, was sich in einer exzellenten Bildqualität widerspiegelt.

Auch die japanische Mini-Softwarefirma **Coconuts** war wieder unter den Ausstellern und zeigte ihre ersten 32-Bit-Errungenschaften. Das Mechwarrior-Spektakel *Team 47 Goman* wird noch vor dem großen Fest in allen nipponschen Läden auftauchen. Leider steht noch kein Distributer für unsere westlichen Gefilde fest, so daß sich alle PAL-Playstation/Saturn-Besitzer höchstwahrscheinlich etwas länger gedulden müssen.

In England räumte **Codemasters** dieses Jahr im Mega Drive-Bereich ab, wie keine andere Softwarefirma. Das exotische Sportspiel *Brian Lara Cricket* brach so ziemlich alle Rekorde und stand viele Wochen an der Spitze der britischen Verkaufshitparade. Kein Wunder, daß Codemasters weiterhin auf Segas 16-Bitter setzt: Neben *Micromachines '96*, das wir bereits in dieser Ausgabe getestet haben, gab es mit *Super Skidmarks* einen weiteren Spaßrenner zu bewundern. In bester *Super Off Road*-Manier düst Ihr auf zahlreichen Rundkursen mit kleinen Miniflitzern um die Wette. Wie nicht anders zu erwarten, wird auch *Super Skidmarks* auf einem J-Cart-Modul ausgeliefert. Mehr dazu erfahrt Ihr auf Seite 96.

Electronic Arts zeigte sich traditionsbewußt überwiegend von seiner sportlichen Seite. Ein wahres Update-Manifest aller bekannten EA-Sportspieltitel stehen uns ins Haus: Anspielen konnte wir bereits *FIFA Soccer '96* für Playstation und Saturn sowie *PGA Tour '96* (PSX, MD) und *John Madden '96* (PSX). Frei nach dem Motto: "Born to be wild" dürfen in Kürze alle Motorradraser bei der Playstation-Fassung von *Road Rash* Vollgas geben. Bis auf eine geringfügig verbesserte Optik blieb spielerisch und akustisch alles beim alten.





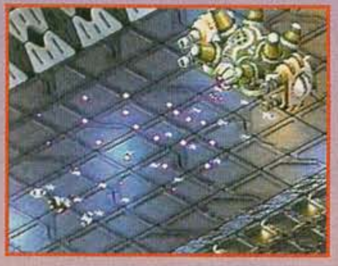




Alle EA-Hits auf einen Blick: Madden'96 (PSX), FIFA Soccer'96 (PSX), darunter Action-Shooter Viewpoint (PSX). Rechts seht Ihr Shockwave 2 (3DO) und Road Rash (PSX)



Fifa'96 (Saturn)



Der legendäre Neo-Geo-Ballerhit *Viewpoint* präsentierte sich in beeindruckender Render-Optik für das bevorstehende Playstation-Debüt. Nach der Missions-CD von *Shockwave* folgt noch dieses Jahr die echte Fortsetzung des technisch herausragenden 3DO-Shooters. Das Spielprinzip blieb in *Shockwave II* unverändert: Mit einem High-Tech-Kampfraumer rast Ihr über neu gestaltete Planetenoberflächen hinweg und fegt tonnenschwere Gegnersprites von der Bildschirmfläche. Unter dem Dach von Electronic Arts war auch **Bullfrog** präsent: Neben der Vergnügungspark-Simulation *Theme Park* (PSX, Saturn) zeigten die englischen Meister-Coder ihre brutale *Syndicate Wars*-Weiterentwicklung für Sonys graue Wunderkiste.

Softwarehaus **Empire** schnappte sich die Europarechte von Readysofts lustigen Comic-Adventure *Braindead 13* (PSX, Saturn), das momentan von PC-CD auf 32-Bit-Format konvertiert wird. Und weil Bildschirm-Flippern gerade groß in Mode, hat auch Empire mit *Pro Pinball* (PSX) einen würdigen Genrevertreter in Arbeit.

Gametek hat sich in einer Hau-Ruck-Aktion die Vertriebsrechte von zwei namhaften 3DO-Titeln gesichert. Darunter ist auch der bekannte Dino-Prügler *Primal Rage* und das Action-Adventure *Defcon 5*, das mit gerenderen Siencefiction-Grafiken das Spielerauge verzückt. Außerdem steht





Bullfrog präsentierte Syndicate Wars und Theme Park (PSX)



Codemasters überraschte mit dem Multi-Player-Spaßrenner Super Skidmarks, von dem Ihr bereits ein Preview in dieser Ausgabe findet



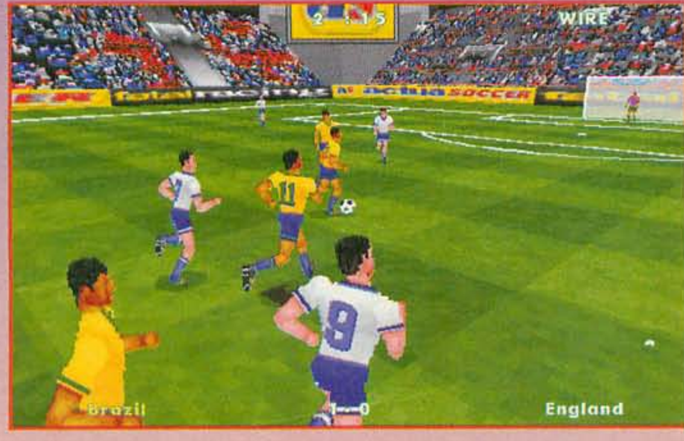
Trotz enger Terminplanung hatte Wolfgang alle Messe-Attraktionen fest im Griff

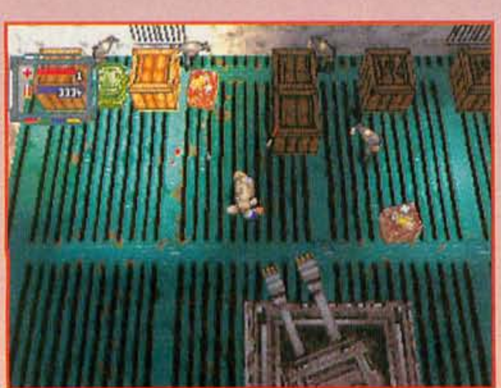
das prähistorische Steinzeitrennen *B.C. Racers* für den 3DO-Player in den Startlöchern.

Dezent und bescheiden gab sich bislang **Gremlin**: Wenig Konsolen-Veröffentlichungen, keine großen Lizenzen – doch jetzt sorgt das beschauliche Softwarehaus mit seinen neuen Playstation-Titeln für internationale Aufregung. Der Actiontitel *Loaded* wird als heißester *Gauntlet*-Nachfolger der Neuzeit gehandelt. Mit Söldnersprite und durchschlagender Waffenausstattung geht Ihr, aus der Vogelperspektive gesehen, auf gnadenlose Monsterjagd. Zusätzlich gab es mit *Actua Soccer* und *Actua Golf* zwei neue Sporttitel. Ob es Gremlin gelingt, sich damit ein Stückchen vom großen EA-Erfolgskuchen abzuschneiden, bleibt abzuwarten.

Die japanische Softwarefirma **Human** war überraschend aus Japan angereist, um ihre ersten Playstation-Titel zu präsentieren. Einige PC-Engine-Veteranen (seit kurzem auch auf SNES) werden sich noch an die herausragende Tennissimulation aus dem fernöstlichen Hause erinnern können. Mit *Hyper Final Match Tennis* (Arbeitstitel) ist endlich der heißersehnte 32-Bit-Nachfolger in Arbeit. Zeitgemäße 3D-Polygon-Grafik, kombiniert mit der hervorragenden Spielbarkeit des Vorgängers, werden neue Maßstäbe im Konsolen-Tennis setzen. Ebenfalls spielbar war *Firemen 2*, die Playstation-Fortsetzung des beliebten Super-Nintendo-Vorgängers. Als begnadeter Löschgruppenleiter macht Ihr Euch erneut







Die "Actua"-Serie von Gremlin beinhaltet eine Golf- und Fußballsimulation. Action-Fans werden bei Loaded voll auf Ihre Kosten kommen. (Alles PSX)





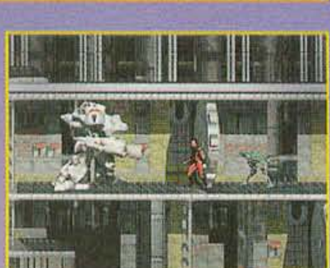
Aftermath (Playstation) – ein intergalaktisches Actiongame von den Blackhawk-Erfindern

auf den Weg, um brennende Gebäudekomplexe zu löschen und hilfesuchende Personen einzusammeln. Rollenspielfans werden mit dem Playstation-Adventure *Twilight Syndrome* (PSX) auf ihre Kosten kommen: Als "High-School-Hero" helft Ihr drei Schulmädchen, deren Alpträume zu bewältigen. Bleibt zu hoffen, daß dieses neue Softwarestück von Human nicht in einem billigen "Schulmädchen-Report" endet.

Mit **Infogrames** stellte sich eine weitere französische Firma der Messe-Herausforderung. *Tim in Tibet* ist ein neues Super-Nintendo-Lizenzspiel, das auf der berühmten Comic-Vorlage des französischen Kult-Zeichenkünstlers "Hergé" basiert. Als rasender Reporter begebt Ihr Euch auf eine gefährliche Abenteuerreise, die mit zahlreichen Action- und Rätseleinlagen aufwartet. Damit das Warten auf den dritten *Alone in the Dark*-Teil nicht so schwerfällt, schickt Infogrames den grafisch aufgemotzten Vorgänger *Alone in the Dark: Jack is Back* für die Playstation in das Rennen.

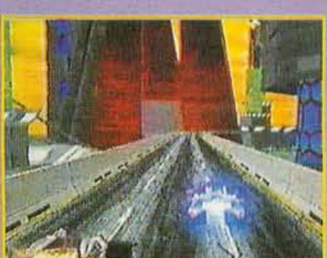
Die ganz großen Sensationen blieben am **Interplay**-Stand aus. Im wesentlichen wurden Spiele vorgestellt, über die wir Euch schon in den letzten Ausgaben informiert haben. Die Umsetzung des überall hochgelobten PC-Hits *Descent* sowie Kuddelgeist-Adventure *Casper* (beide Saturn, PSX, 3DO) liegen in den letzten Zügen der Entwicklung. Von *Waterworld (PSX, 3DO) und* Rock'n'Roll Racing 2 (PSX) gab es leider nicht viel mehr zu sehen, als in unserem Interplay-Special der letzten Video Games. Von *Blackhawk*-Nachfolger *Aftermath* (Saturn, PSX) konnte man bereits den kompletten ersten Level durchzocken.

Ohrenbetäubend war der Lärm am Messestand von **JVC**: Auf einer Monitorwand gab es alle Neuerscheinungen unter lautstarker Musikbegleitung zu bewundern. In dem Action-Flugsimulator *Deadly Skies* (Saturn, PSX, 3DO) jagd Ihr feindlichen Kampfjets hinterher oder nehmt einfachere Bodenziele ins Visier. Die Missionsszenarios sind abwechslungsreich: Die Angebotspalette reicht von ägyptischen Pryamiden-Landschaften bis zu verbauten Zukunftsmetropolen, die sehr detailverliebt wirken. Bei *JVC Victory Boxing* (Saturn, PSX) fliegen Euch die kantigen Polygon-Fäuste um die Ohren. Neben einem reichhaltigen Schlag-Repertoire hat der Bildschirmboxer zahlreiche Kamera-Perspektiven zur Auswahl. In Fantasy-Adventure *Split Realities* (PSX,Saturn) nehmt Ihr die Rolle des Heldensprite "Axelrod" ein und durchstöbert zahlreiche Plattformwelten, die mit bizarren Monsterkreaturen aufwarten.







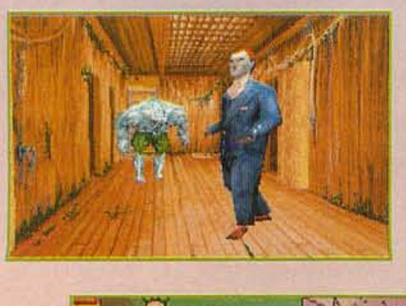




Ansonsten gab es bei Interplay nichts neues: R'n'R-Racing 2, Descent und Waterworld (PSX) kennt Ihr bereits aus der letzten VG

Auch **Mindscape** hat ohne großes Aufsehen alle 16-Bitter zu Grabe getragen. Vorgestellt wurden ausschließlich 32-Bit-Titel, die allesamt noch vor Weihnachten erscheinen sollen. Bei *Cyberspeed* (PSX) rast Ihr in bester *Wipeout*-Manier über schikanenreiche Zukunftsstrecken und versucht, die konkurrierende Gegnerschaft mit harter Waffengewalt aus dem Rennen zu werfen. Für das roboterlastige Actionspiel *The Raven Project* (Saturn, PSX) beauftragte Mindscape die französische "Cryo"-Designergruppe als Entwickler. Dementsprechend farbenfroh und detailverliebt präsentiert sich der gesamte Spielablauf. Zu dem bekannten Brettspiel-Phänomen *Warhammer* hat Mindscape zwei Playstation-Spiele in Arbeit: Das 3D-Actionspiel konzentriert sich ausschließlich auf das banale Monsterverkloppen, wobei die Strategievariante mehr Euren Grips fordert.

Der Softwareriese **Ocean** aus Manchester hat sich mit der Filmlizenz *Waterworld* (SNES, MD) die 16-Bit-Rechte der teuersten Wasserschlacht aller Zeiten gesichert. Im Spiel zum Film wird durchgehend





Oben: Alone in the Dark: Jack is Back – diesmal für Playstation. Links seht Ihr Tim in Tibet (SNES)



PlayStation
PC CD ROM
"Glorreiche Rückkehr ... ein rundherum gelungenes Comeback"
MANIAC 10/95, 84%
"Echt Klasse!"
GAMEPRO 10/95, Note 1 - und Gold Award
"Technisch ... ein Gedicht...lohnt sich...für Fans herausfordernder Knobelkost gleich doppelt!"
MEGAFUN 10/95, 83%
3D Lemmings
SEIEN SIE INDIVIDUELL. MASSENHAFT.
Erhältlich ab 13.Oktober 1995 für PlayStation und PC CD-ROM



auf simple Shoot'em-Up-Sequenzen gesetzt. Die erste Playstation-Tennissimulation *Power Serve* ist schon seit längerem unter dem Titel *Ground Stroke* in Japan erhältlich. Auch *International Championship Soccer* (PSX) wurde kurzerhand eingekauft, das im Original von Human stammt und unter dem Namen *Hyper Formation Soccer* jedem besser bekannt sein dürfte. Und weil fast jede Softwarefirma einen Flipper im Next-Generation-Angebot hat, wollte Ocean nicht nachstehen: *True Pinball* (Saturn, PSX) ist eine weitere Flipper-Simulation rund um die stählerne Silberkugel. Mit *Worms* (alle Systeme) zeigte Team 17 ein hitverdächtiges Action-Strategie-Spiel, das auf den ersten Blick seine leichte *Lemmings*-Verwandschaft nicht leugnen kann. Harmlos wirkende Würmer-Horden bekriegen sich auf unterschiedlichen Terrains mit Handgranaten, Flammenwerfern, Lenkraketen und dicken Bazooka-Kanonen. Der Clou: Nach jedem Spiel werden die Level neu generiert, was einen langanhaltenden Spielspaß garantiert.

Wie bereits auf der Electronic Entertaiment Expo (E3) in Los Angeles, hatte **Sales Curve Interactiv** nicht mehr als Vorankündigungen für Playstation und Saturn anzubieten. Das Cyperspace-Spiel zum gleichnamigen Filmsequel *Lawnmower Man 2* (Saturn, PSX) befindet sich noch in einer sehr jungen Entwicklungphase und wird frühestens Anfang nächsten Jahres in einer aussagefähigen Version vorliegen. Das gleiche gilt für das Grafik-Adventure *Kingdom O' Magic* (Saturn, PSX), dem *Syndicate Wars*-Verschnitt *Gender Wars* (Saturn, PSX), und das Roboter-Spektakel *XS Shield up Fight Back* (Saturn, PSX), von dem lediglich der Vorspann fertig ist.

Sega transportierte alle interessierten Messebesucher mit einem Shuttle-Bus zu seinem nahegelegenen Hauptquartier. In der großen Empfangshalle waren alle Saturn, Mega Drive und 32X-Neuheiten fein säuberlich getrennt aufgebaut. Die Saturn-Umsetzung der Automatenhits *Sega Rally Championship* und *Virtua Fighter 2* haben wir Euch bereits in der letzten VG ausführlicher vorgestellt. Dem gibt es eigentlich nichts mehr hinzuzufügen. Eine weitere Saturn-Spielhallen-Adaption ist mit dem Polygon-Shoot'em-Up *Virtua Cop* unterwegs. Wie beim großen Automatenvorbild geht Ihr per Plastik-Laserknarre und Fadenkreuz auf gnadenlose Ganovenjagd. Alle neuen Mega Drive/32X-Titel haben wir bereits im Testteil unter die Lupe genommen.

Im Gegensatz zur letzten Frühjahr-ECTS gab sich **Sony Computer Entertainment** mit einer etwas kleineren Standfläche zufrieden. Auf über 30 Playstations liefen überwie-



Ein weiterer WipEout-Konkurrent erscheint mit Cyberspeed von Mindscape für die Playstation





Oben: Brettspiel-Konvertierung Warhammer (PSX). Links: Hit-Kandidat Worms befällt alle Systeme





Von oben nach unten: JVCs Actionflugsimulator Deadly Skies, dann Victory Boxing und Fantasy-Adventure Split Realities (PSX)



Unten seht Ihr mit Int. Champ, Soccer und True Pinball zwei weitere PSX-Titel von Oecan







Alle neuen SCI-Spiele der Reihe nach: Shield up Fight Back, Gender Wars und Kingdom O' Magic (PSX/Sat)





G-Police von Sony-Interactiv

gend altbekannte Software-Titel, die wir zum Teil schon getestet oder im Sony-News-Teil vorgestellt haben. Unter den wenigen Neuheiten waren die Skateboard-Raserei *ESPN Extreme Games*, Hubschrauber-Shoot'em-Up *Warhawk* und das Fun-Basketballspiel *Total NBA*. Eigens für die Messepräsentation von *Extreme Sports* bastelten die Sony-Ingenieure ein mit Bewegungs-Sensoren ausgestattetes Skateboard, das über den Joypad-Port mit der Playstation verbunden war. Durch Gewichtsverlagerung konnte der Spieler seinen Bildschirmakteur in die entsprechende Richtung steuern. Dieses Zubehörteil wird laut Sony nicht offziell für zuhause erscheinen.

Nach einem langem Verwirrspiel der Presse, hat sich das Sony-Management doch noch dazu entschlossen, die aufgekaufte Traditionsfirma *Psygnosis* für immer und ewig in **Sony Interactiv** umzutaufen. Die virtuelle Panzerschlacht *Assault Rigs* mit unübersehbaren Anleihen aus dem Disney-Filmklassiker "Tron" machte gegenüber der damaligen Beta-Version grafisch erhebliche Fortschritte. Das gleiche gilt für *Krazy Ivan*, einem Mechwarrior-Spiel, das mit exzellenten Grafikeffekten besticht. Auf das Adventure-Spiel *Discworld* müssen deutsche Playstation-Fans noch etwas länger warten. Der einleuchtende Grund: Alle Dialoge werden gerade in unserer Muttersprache nachsynchronisiert, was natürlich einige Zeit verschlingt. Das düster anmutende 3D-Action-Adventure *Parasite* sowie das Poly gon-Fußballspiel *Power Sports* runden die abwechlungsreiche Spiele-Palette ab. Last but not least erwartet uns mit *Defcon 5* ein weiteres Action/Strategie-Spiel, das im Original von Millenium stammt.

Im Sega-Hauptquartier konnte man bereits die Saturn-Umsetzungen von Sega Rally und Virtua Cop probespielen







Sony Computer Ent. hatte ESPN Extreme Games, Warhawk und Total NBA anzubieten. Unten seht Ihr die wohl größte Playstation der Welt.



Am **Sunsoft**-Stand gab es den witzigen Dr. Robotniks-Verschnitt *Hebereke's Popoitto* (Saturn, PSX) zu sehen, der in Deutschland wie bereits gemeldet von Laguna vertrieben wird. Auch das Neo Geo-Beat'em-Up *Galaxy Fight* erscheint in unveränderter Form für Saturn und Playstation. Mit dem Adventure-Spiel *Jewel of the Oracle* (PSX) schließt Sunsoft sein diesjähriges Next-Generation-Angebot ab.

THQ konzentriert sich weiterhin auf das Super Nintendo-Geschäft. Nicht mehr ganz taufrisch ist das Spiel zum Kinofilm *The Mask*, das nun endlich fertig sein soll. Des weiteren dürfen sich alle Super Nintendo-Besitzer auf die beiden EA-Hits *Urban Strike* und *PGA Tour Golf'96* freuen. Im Playstation-Bereich hat THQ zwei Lizentitel aus Japan eingekauft. Darunter befindet sich der *R-Type*-verwandte Irem-Klassiker *In the Hunt* (PSX) und das Actionspiel *Crystal Soldier*.

Von **Telstar Electronic Studio** ist der actionlastige Playstation-Titel *Lone Soldier* unterwegs, von dem wir Euch bereits einen ausführlichen Preview präsentiert haben. Angesichts der gewalttätigen Spielhandlung wird das makabere Söldner-Spektakel wohl kaum den Weg nach Deutschland finden.

Vergeblich versuchten viele Messebesucher einen lauffähigen M2-Prototypen auf dem Stand der **3DO-Company** zu finden. Lediglich das altbekannte Promotion-Videotape mit SGI-generierten Spiele-Demos wurde auf einem überdimensionalen Bildschirm dargeboten. Wie von hohen 3DO-Funktionären zu erfahren war, wird in Kürze das eigene M2-"Dream-Team" und deren Spiele-Entwicklungen bekanntgegeben. Ansonsten gab es für den Panasonic-Player





Mit Power Sports (PSX) ist ein weiteres Fußballspiel unterwegs







Sunsoft hatte außer Galaxy Fight für Saturn nichts neues zu bieten

nur wenige Softwareneuheiten. Von *Bladeforce*, *Killing TimeP>, und* Starfighter 3000 berichteten wir bereits in den letzten VG-Ausgaben.

Eine nette Presse-Lady von **Titus** versorgte uns mit Informationen und Bildschirmfotos zu fünf neuen Super-Nintendo-Spielen. Bei Action-Adventure *Incantation* durchquert Ihr als Zauberwicht ein farbenfrohes Fantasyland, um die wundbare Welt vor dem Untergang zu retten. Mit *Power Piggs* und *Oscar* sind zwei weitere Jump'n'Run-Vertreter aus der Niedlich-Sparte unterwegs. Actionlastiger gibt sich Cyber-Punk-Shoot'em-Up *Realm*: In bester Superhelden-Fasson ballert Ihr Euch durch fünf opulente Level-Szenarien.

Auf dem **Ubi Soft**-Stand ging es nach der geglückten Veröffentlichung von *Rayman* für Jaguar und Playstation etwas gemächlicher zu. Als nächstes sind alle Saturn-Besitzer mit dem französischen Hüpf-Newcomer an der Reihe. Von neuen Konsolen-Projekten war leider noch nichts zu sehen, allerdings versicherte man uns, daß es nicht mehr allzu lange dauern wird, bis *Street Racer* in 32-Bit-Gestalt sein Debüt feiert.

Viacom New Media setzt große Hoffnungen auf seine abstrakte Puzzle-Neuentwicklung *Zoop*, das für alle gängigen Systeme erscheinen wird. Ohne großen Wert auf die optische Präsentation zu legen, konzentrierten sich die Entwickler auf das pure "Gameplay". Ob diese Rechnung aufgeht und damit ein zweites *Tetris*-Fieber ausgelöst wird, bleibt abzuwarten. Von der "affigen" Filmlizenz *Congo* (MD, SNES) gab es leider noch nichts zu sehen. Dafür erscheinen noch vor dem großen Fest *AAAHH!!! Real Monsters* (MD, SNES) und die actionbetonte Comic-Adaption *Phantom 2040* (MD, SNES), die sich beide an jüngere Spieler wenden.

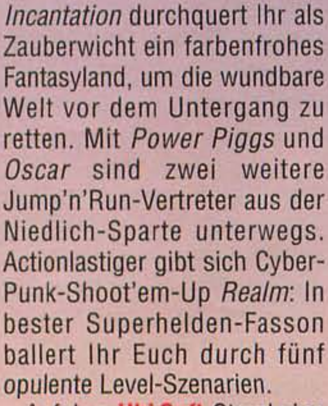
Nach ein paar ruhigen Monaten brodelt es wieder bei den Videospielaktivitäten von **Virgin Interactive**. Gezeigt wurden die neuesten Versionen von vier Spielen, über die wir Euch bereits vor zwei Ausgaben ausführlich informierten: *Agile Warrior* (PSX), *Tilt* (PSX, Saturn) *Spot goes to Hollywood* (alle Systeme) und







Neues SNES-Futter von Titus: Links – Oscar, darunter Realm und Incantation



Hier eine ganze Palette von neuen Playstation-Titeln aus der Sony-Interactive-Ecke







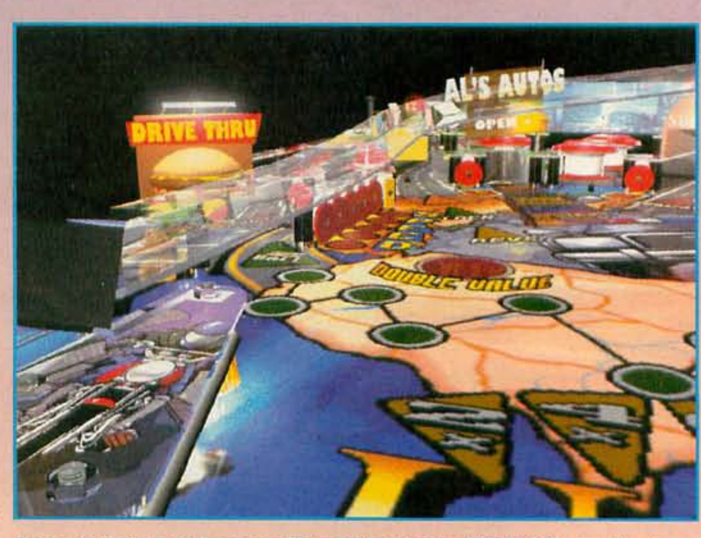
Oben: Das bleihaltige Söldner-Spektakel Lone Soldier (PSX)



Viacoms Puzzle-Hoffnung Zoom soll besser sein, als das Ur-Tetris



Zwei angetrunkene Lemming-Boys haben wir schamlos an der Whiskybar ertappt. Na denn – Prost! Jungs!



Hier ein Blick auf die neue Flippersimulation Tilt (PSX) von Virgin





And again: EWJ 2 (SNES) und Spot goes to Hollywood (PSX)

Joypad-Button-Killer *3-Decathlon* (PSX). Um die Fortsetzung des kultigen Megawurms *Earthworm Jim 2* einmal probezuspielen, mußte man sich in einer langen Menschenschlange anstellen. Unter hartem Körpereinsatz haben wir das heißbegehrte Modul erneut gekrallt und präsentieren Euch ein Bonus-Preview in dieser Ausgabe. Eine weitere wichtige Meldung: Virgin-Deutschland übernimmt den Exklusiv-Vertrieb aller 32-Bit-Titel von *Capcom*, *JVC* und *GT-Interactive*. Prügel-Fans sollten sich schon mal die Finger anwärmen für die Capcom-Adaptionen von *Darkstalkers* (PSX) und den zweiten Teil *Night Warriors*, der ausschließlich für Saturn erscheint.

Warner Interactive, nicht zu verwechseln mit *Time Warner Interactiv*, feierte mit der Playstation-Version von *Striker'96* seinen 32-Bit-Einstand. Die Fun-Kickerei hinterließ spielerisch einen ordentlichen Eindruck, riß uns grafisch aber nicht gerade vom Hocker. *ws*

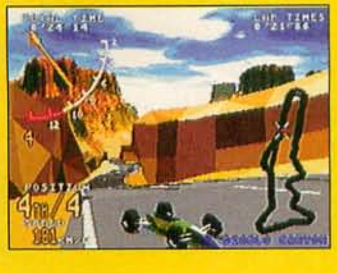


Striker'96 kommt für Playstation



Virtua Racing

Der Urvater der Polygon-Rennsimulation kehrt wieder zurück. Wir zeigen, was sich in der Saturn-Version gegenüber früheren Umsetzungen verändert hat.

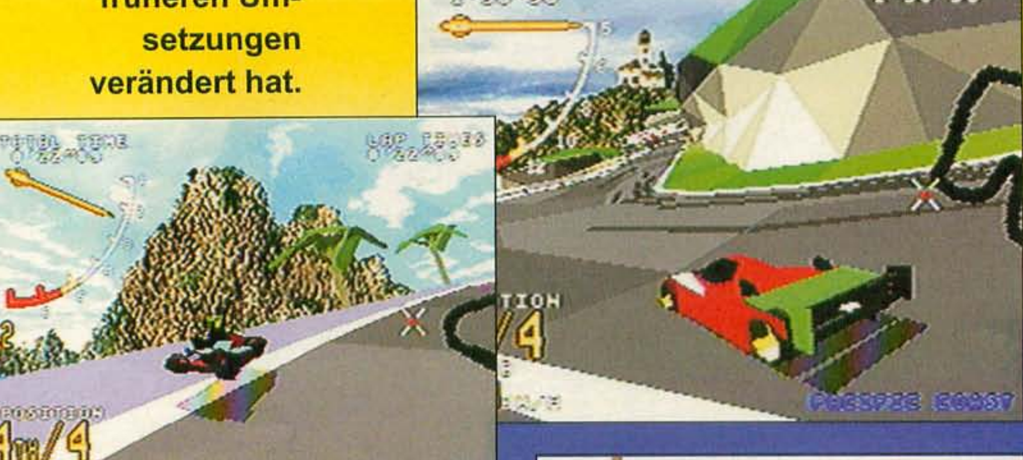








Die sieben neu hinzugekommenen Strecken sind abwechslungsreich. Diese könnt Ihr im Grand Prix oder Practice fahren.



Mit dem Go Kart startet Ihr die Saison

Schon auf den ersten Blick sind Verbesserungen in der Hintergrundgrafik zu erkennen

Es war der erste seiner Art. Zusammengesetzt aus Polygonen, zählte *Virtua Racing* seinerzeit (Automat: 1992, Mega Drive: 1994) zu den schnellsten Rennspielen überhaupt. Es war eine Zeit, als es noch kein *Ridge Racer* und auch kein *Daytona USA* gab. Jetzt, wo man solche Spiele zu Hause auf 32-Bit-Maschinen spielt, erfährt auch *Virtua Racing* eine Umsetzung für den Sega Saturn. Auf dem ersten Blick fällt auf, daß die Grafik mehr oder weniger detaillierter und farbiger gestaltet wurde, als auf dem Original-Automaten oder dessen bisherigen Konsolen-Umsetzungen. Auch die Features wurden verstärkt. Diesmal gibt es insgesamt fünf Fahrzeuge und sage und schreibe zehn Strecken (sieben mehr als auf der 32X-Version), mit denen man seine Formel 1 und sonstwelche Fahrgelüste voll ausleben kann. Was *Virtua Racing* von damaligen Spielen unterschied, war eben die Geschwindigkeit, und diesmal soll es laut Warner Interactive auch nicht anders werden. Es wird sicherlich reizvoll sein, mit einem F1, F-160, Coupé, GTP oder einem Go Kart (!) durch die teilweise getexturten Kurse zu ballern. Alpine, Pacific Coast, Diablo Canyon, Metropolis, Surfers Speedway (unterteilt in "Oval" und "Road") und Amazon Falls – so heißen die sieben neu hinzugekommenen Strecken, die sich durch Landschaft und Bodenbeschaffenheit voneinander unterscheiden. Im Grand-Prix-Modus dürft Ihr auf diesen Strecken, zunächst im Go Cart, auf Trophäenjagd gehen und Euch emporarbeiten, bis Ihr die ultimative Formel 1-Lizenz erworben habt. Im Practice-Modus hingegen, könnt Ihr Euch eine beliebige Strecke aussuchen. Dafür fehlt der F1-Flitzer, den Ihr aber im Arcade-Modus auf den drei Ur-Strecken fahren dürft. Unsere Redaktionsfahrer Rob und Jan warten schon gespannt auf den Release, der für Dezember angesetzt wurde. *tet*









Oben: F1 in Amazon Falls
Rechts: Mit dem Coupé unterwegs im bekannten Big Forest



Genial, genial, genial, genial bis zum Geht-Nicht-Mehr! So ist Earthworm Jim 2!



Der zweite Teil wärmt den ersten Wurm nicht nur ein bißchen auf, nein, er knüpft genau dort an, wo das Feuerwerk an zündenden Ideen vor einem Jahr aufgehört hat zu brennen. Genau so muß ein gute Sequel aussehen: Witzige Elemente wie die Kuh, das rosa Hündchen, Prinzessin 'What's Her Name' oder der bierbäuchige Psycrow, werden übernommen, aber in völlig anderer Form wieder zum Leben erweckt und mit einer Unmasse neuer, noch genialerer Spielideen verknüpft. Die schwarzweiß gescheckte Kuh (bzw. derer zwo) blökt nach bestandenem Level mit malmendem Maul "Well Done". Pete's Puppy muß diesmal nicht mehr mit der Peitsche über Abgründe dirigiert werden. Im neuen EWJ bedient der rosa Vierbeiner einen Trichter, in den Ihr ganz viele, noch kleinere Puppys mit Hilfe eines Rettungssprungtuchs (in der Art, wie es Feuerwehrleute benutzen) hineinbugsieren müßt, die der böse Psycrow mit grinsender Visage in hohem Bogen aus einem Fenster wirft. Im Level "Run Jim Run" taucht Psycrow auch wieder auf, dort müßt Ihr dem Dickwanst sogar ein Wettrennen liefern. Statt des rotierenden Wurmendes vom letzten Mal hat uns die Shiny-Crew heuer einen grünen Schleimi namens Snot mit auf den Weg gegeben. Er spielt im freien Fall Euern Fallschirm, ansonsten fungiert er als Snot-Peitsche, mit der Ihr Euch an schleimigen Decken entlanghangeln könnt, was mit der normalen Jim-Peitsche nicht geht. Fünf neue Wummen stehen Jim neben der "1000-Schuß-Knarre" zusätzlich zur Verfügung – die Homing Missiles dürften EWJ-CD-Besitzern bereits bekannt vorkommen. Die Andy-Asteroids-Sublevel wurden ersatzlos gestrichen, dafür fliegt Jimbo nun in ganz anderer Umgebung seine Rakete spazieren. Neben Kühen wird im zweiten Teil außerdem die Tiergattung Schwein veralbert. Jim muß ausgewachsene Säue auf seinen schwachen Schultern rumtragen, um sie entweder auf einer Schweine-Rutsche abzuladen oder an anderer Stelle als "Briefbeschwerer" zu nutzen. Kaiser Jim II wird ab Dezember wieder für beide 16- Bitter erscheinen. Es dünkt mir, als ob die ehrenwerten Herrschaften aus Laguna Beach ihre einstige Vorliebe für Sega fallengelassen hätten. Bei der Fortsetzung enthält nämlich die SNES-Version wesentlich mehr Grafik-Spezialeffekte. Spielerisch sind aber beide zweiten Teile gleich wundervoll. *ds*

Pick Up Cows

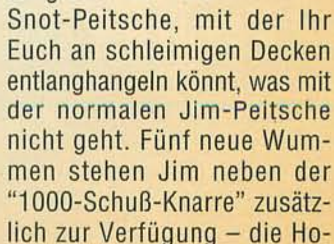


So sieht das EWJ 2 -Flugsequenzlevel aus

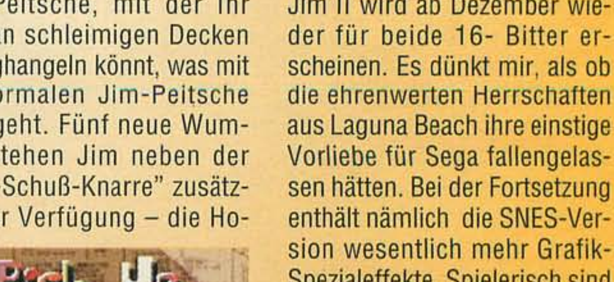
Dies ist eine Wasserrutsche speziell für Schweine



Hilfe, die Oma will Jim verhauen!



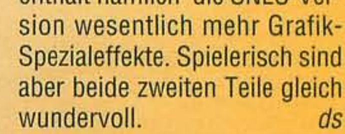
Jim als Nackedei







Psycrow feixt und Jim ist schon ganz schlapp vom Hündchen auffangen





In "Level Ate" geht's um Gegrilltes



Wettlauf im Level "See Jim Run Run Jim Run"



Das "Lorenzo's Soil"-Level ist geil gemacht

Super Skidmarks

Nach dem Riesenerfolg der Micro-Machines-Serie, versucht es Codemasters jetzt mit einem weiteren Rennspiel der ungewöhnlichen Art.

Zurückgefallene Fahrer werden nach vorne gewarpt



Mit dem richtigen Paßwort geht Ihr als Michael Kuhmacher an den Start



Links: Das Fahrverhalten der Kühe läßt doch sehr zu wünschen übrig

Wie schon *Micro Machines* ist auch *Super Skidmarks* in erster Linie für mehrere menschliche Mitspieler ausgelegt. Deshalb kommt auch Codemasters neuestes Rennspiel in der J-Cart, die mit zwei Joypad-Anschlüssen ausgestattet ist. Bis zu vier Kumpels können ohne Multi-Player-Adapter an den verschiedenen Rennen teilnehmen. Ihr nehmt entweder an kompletten Ligen mit zwölf Rennen teil, die jeweils auf unterschiedlichem Terrain mit verschiedenen Fahrzeugen bestritten werden, oder tragt nur ein Trainingsmatch aus, wobei Ihr Euch hier den Kurs und mobilen Untersatz aussuchen dürft. Um Euch für das nächste Rennen zu qualifizieren, müßt Ihr eine bestimmte Plazierung erreichen, maximal drei Versuche gesteht Euch der Computer zu. Nach jeder Liga erhaltet Ihr ein Paßwort, mit bestimmten Cheats gelangt Ihr in besondere Spielmodi. So könnt Ihr z.B. mit Kühen über die Strecken rasen! Während des Rennens kommt es vor allem darauf an, möglichst selten anzuecken, denn jede Feind- und Wandberührung bremst Euer Gefährt radikal ab. Manchmal kann es allerdings ganz nützlich sein, wenn man den Gegner an der richtigen Stelle ein wenig schubst, wenn Ihr einem Konkurrenten allerdings von hinten reinfahrt, beschleunigt er zusätzlich. *Super Skidmarks* eignet sich vor allem für amüsante Rennsessions mit vier Kumpels, der Liga-Modus wird alleine doch schnell langweilig. Ein paar Extras wie Minen oder Öllachen sorgen für mehr Abwechslung. Trotzdem gehört *Super Skidmarks* zu den besten 16-Bit-Rennspielen. *rz*

Pinocchio

Disney-Spiele verursachen generell keinen Ärger mit Zensurbehörden. Basierend auf dem Zeichentrickfilm, bietet Pinocchio für Super Nintendo und Mega Drive pädagogisch wertvolle Unterhaltung für die Jüngsten.



Hier versucht Jiminy seinen Logenplatz im Theater gegen andere Insekten zu verteidigen

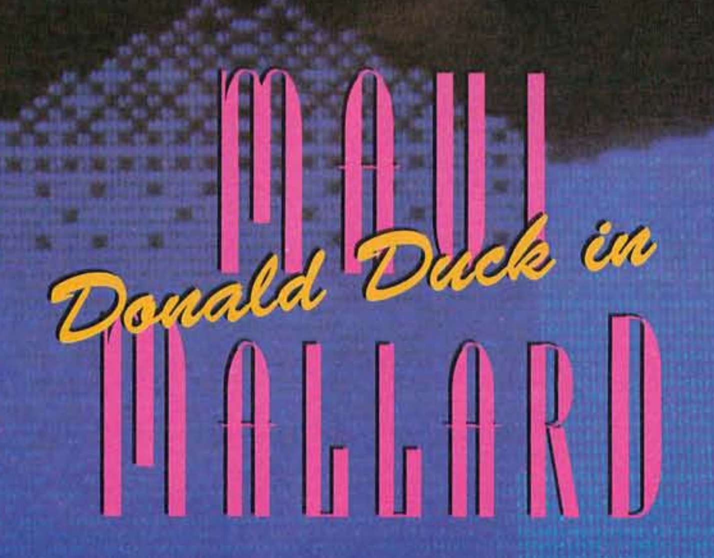


Eine Achterbahnfahrt bringt Bewegung ins Spiel

Am Ende des Spiels muß Pinocchio seinen Erschaffer Gepetto retten

Ursprünglich ist Pinocchio für Module mit 24-MBit-Speicher-Chip konzipiert worden. Durch die derzeitige Flaute auf dem Videospielmarkt sah man sich gezwungen, das Spiel auf 16 MBit zu verkleinern. Wenn es in der jetzigen Fassung zu Weihnachten auf den Markt kommt, werden noch 12 Level plus drei Geheimlevel enthalten sein. Und darum geht's: Pinocchio ist ein kleines Holzpüppchen männlichen Geschlechts, das gerne ein richtiger Junge wäre. Sein Erzeuger, der einsame alte Holzschnitzer Geppetto, wünscht sich andererseits schon lange einen Sohn. Vermittlerin zwischen beiden Wünschen ist die blaue Fee. Sie stellt Pinocchio drei Bedingungen, damit sein Wille, und indirekt auch der von Geppetto, in Erfüllung geht. Das agile Holzklötzchen muß sich durch gutes Benehmen drei Auszeichnungen (Wahrheits-, Selbstlosigkeits- und Mutigkeitsmedaille) verdienen. In einem Level steuert Ihr zur Abwechslung auch Pinocchios Freund, den Grashopper Jiminy, der einen Schirm als Hilfsmittel benutzt. Ansonsten seid Ihr auf des Hauptdarstellers Fähigkeiten wie Hüpfen, Kriechen, Seiltanzen, Boxen, Schwimmen oder seinen Dash-Move angewiesen. Pinocchio ist, genau wie Donald in *Maui Mallard*, toll animiert und supersüß gezeichnet. Das Game zielt aber, wie schon gesagt, noch stärker auf kleine Kinder ab. Bis auf die "pädagogisch wertvolle" Zielsetzung fallen auch keine herausragenden Features ins Auge – ein Standard-Plattform-Spiel, in dem der Levelanfang eben links und der Ausgang ganz rechts zu finden ist. *ds*

Seit "Quackshot" hat Onkel Donald in keinem Videospiel mehr die Hauptrolle spielen dürfen. Aber jetzt kommt Maui Mallard von Disney Interactive, ein tropisches Ninja-Comic-Jump'n Run für SNES und MD.



Donald Duck in Maui Mallard



Im Bonuslevel kommt supermagischer Freudentaumel auf (SNES)





Die Spinne muß bestraft werden (SNES)



Ja, da schreien die Bösewichte, wenn Donald piekse-piekse macht

Bereits seit 1988 mischt der mächtige Walt Disney Konzern, bei dem ja sämtliche Vermarktungsrechte für die berühmtesten Märchenfiguren der Neuzeit liegen, im Spiele-Business mit. Damals hieß der Verein noch *Disney Software.* Man kümmerte sich hauptsächlich um Qualitätssicherung, damit das gute Image der Muttergesellschaft nicht von Lizenznehmern durch schlechte Spiele in Verruf gebracht würde. Bei Bedarf griffen Disney-Zeichner den Programmierteams der Drittfirmen auch direkt unter die Arme, wie bei Mickey Mania (Sony Imagesoft) oder Lion King (Virgin) geschehen. Vor einem Jahr wurde in Kalifornien dann *Disney Interactive* ins Leben gerufen. Nach den großen Weihnachts-Hits wie Aladdin, Dschungelbuch oder König der Löwen, wollte man das Geschäft vollends selbst in die Hand nehmen, sprich zukünftige Spiele alleine entwickeln, vermarkten, etc. *Maui Mallard* ist einer der ersten beiden Titel, die *DI* in eigener Regie produziert hat. Enterich Donalds Zuhause wurde per Storyboard einfach in den pazifischen Raum verlegt. Auf einer kleinen polynesischen Insel war bis vor kurzem die Welt noch in Ordnung. *Shabuhm Shabuhm*, eine heilige Reliquie, die von den Mojo-Ureinwohnern verehrt wird und gleichzeitig den Frieden im Inselreich sicherstellt, ist verschwunden (naja, irgendeinen Grund braucht es schließlich immer, damit sich Eure Hauptfigur aufschwingen kann, die Level zu erkunden). Donald macht sich mit einer lustigen Knarre bewaffnet auf, um *Shabuhm Shabuhm* wieder nach *Mojo Mansion* zurückzubringen. Da Polynesien asiatischen Einflüssen stärker ausgesetzt ist als Entenhausen, könnt Ihr Euch bei Maui Mallard auch in einen Ninja-Donald verwandeln. Hier kommt dann das erste Mal richtig Begeisterung auf. So cool hat man das trottelige Federvieh selten erlebt. Mit Hilfe des Ninja-Fighting-Sticks könnt Ihr Euch auch an blinkenden Haken à la EWJ langschwingen, bzw. enge Schächte hocharbeiten. Ob die supersehenswerten Animationen halten, was die Vorversionen versprechen, bleibt abzuwarten. Durch *Quackshot* sind die Erwartungen jedenfalls ziemlich hochgeschraubt. *ds*





Die "Ober" mit ihren "Ich-Hab-Dich-Zum-Fressen-Gern"-Tabletts kommen ziemlich witzig (alle Mega Drive)



Dieses Level heißt "Ninja Training Grounds"



Den Ninja-Stick braucht Ihr nicht nur zum Kämpfen

SECRET OF EVERMORE

Squaresoft USAs erste Eigenproduktion kommt Anfang November auf den Markt. Action-Adventure-Freaks können sich auf ein fantastisches Abenteuer

Seit dem weltweiten Erfolg von *Secret of Mana* scheint Square auf den Trichter gekommen zu sein, daß sich Action Adventures auch außerhalb Japans sehr gut verkaufen. Und so beschloß Squaresoft USA, speziell für den US- und Euro-Markt ein eben solches Spiel zu produzieren, um so noch zielgenauer die abendländischen Spieler anzusprechen. Auf den ersten Blick wirkt *Secret of Evermore* eher düster, eben mehr "europäischer". Doch wagt man sich tiefer ins Geschehen, stellt man fest, daß das Spielprinzip eigentlich identisch ist mit dem aus *Secret of Mana.* Zwar hat man den Mehrspielermodus weggelassen, doch das typische Ringmenü, das Levelsystem für Waffen und Zaubersprüche oder der aufladbare Energiebalken, sind sehr stark an das alte *SoM* angelehnt, daß man kaum Bedienungsschwierigkeiten hat, wenn man das japansiche Vorbild kennt. Die Story hingegen erinnert stellenweise an ein anderes Spiel aus dem Hause Square, *Chrono Trigger.* Unsere Helden, ein Junge und sein Hund, durchleben unfreiwillig verschiedene Zeitepochen der Menschheitsgeschichte. Doch diese Welt, genannt *Evermore*, wo Steinzeitmenschen von Reptilien gejagt, die alten Römer von einem geheimnisvollen Tyrannen beherrscht oder die Königin einer mittelalterlichen Stadt unter Freßsucht leidet, ist nicht real. Sie entspringt lediglich der Phantasie eines Professors, der selbst in einer "Überwelt" gefangen ist. Durch dessen Schöpfung – eine seltsame Maschine – wurden unsere Freunde in die geheimnisvolle Welt katapultiert. Und sie können erst dann in ihre eigene zurückkehren, wenn sie das Geheimnis von *Evermore* gelüftet haben. An actionreichen Abenteuern fehlt es somit wahrlich nicht. Die vielen Monster und Items, die geknüppelt bzw. eingesammelt werden wollen, sorgen dafür, daß Euer Aufenthalt in *Evermore* aufregend und von ziemlich langer Dauer sein wird. Anders als bei herkömmlichen Spielen dieser Art, gibt es nach erfolgreichen Monsterkämpfen als Belohnung kein Geld, sondern Gegenstände wie Tierkrallen oder Edelsteine. Somit spielt der Tauschhandel hier eine wesentliche Rolle. Auch die magischen Sprüche benötigen statt der üblichen Magic Points eben solche Items, so daß eine ständige Suche nach Rohstoffen angesagt ist. *Secret of Evermore* erscheint vorerst nur in den USA und Europa (in Deutschland von Nintendo vertrieben), und zwar zeitgleich Anfang November. *tet*



Das Ringmenü sorgt für Übersicht und schnellen Zugriff

In der Steinzeit beginnt die Reise



Tauschhandel ist das A und O



Jeder hat Probleme. Die Königin bittet unseren Helden um Hilfe

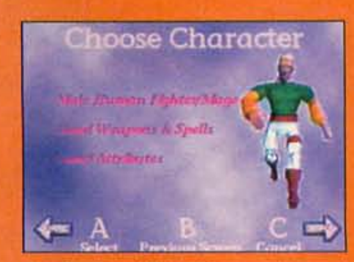

Zaubersprüche lassen sich aufpowern



Der Hund spürt versteckte Items auf. Ihr müßt Ihn nur suchen lassen.

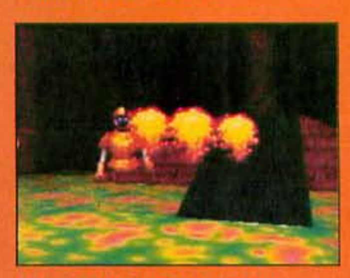






Zu Beginn könnt Ihr aus drei Charakteren wählen

Der Nachfolger des 3D-Action-Adventures Slayer bietet mehr Abwechslung. Death Keep fürs 3DO dürfte nun auch gehobenen Ansprüchen gerecht werden.



Magische Sprüche dürfen aufgepowert werden





Links: Dieser Boßgegner hat alle Hände voll zu tun. Unten: Gerenderte Zwischensequenzen lockern die Handlung auf.

Als vor etwa einem halben Jahr das Action-Adventure *Slayer* erschienen war, konnte man es gedanklich nicht so recht einordnen. Ist es nun ein Action-Adventure, ein Rollenspiel oder ein Slash'em Up? Letzteres traf zu, da die Aufgabe hauptsächlich darin bestand, auftauchende Monster zu erlegen und dann schleunigst das Weite, sprich die Ausgangstür,



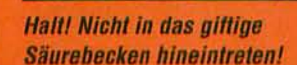
Die Palette an Gegnern wurde gegenüber dem Vorgänger erweitert

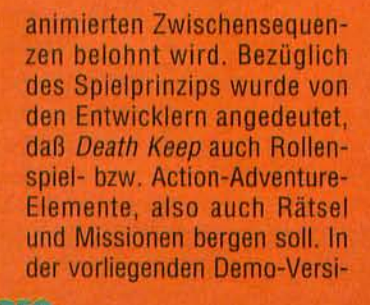


Halt! Nicht in das giftige Säurebecken hineintreten!



zu suchen. Das einzig herausragende dabei war der Levelaufbau, der nach dem Zufallsprinzip vom Computer jedes mal aufs neue generiert wurde. Mehr war eben nicht drin. Mit *Death Keep*, dem Nachfolger, sollte sich das, laut SSI, ändern. Und in der Tat, die Entwickler haben sich zumindest einige Kritikpunkte zu Herzen genommen und sie auch im Spiel realisiert. Dies beginnt bereits bei der grafischen Gestaltung. Wir können die flache Dungeon-Ebene verlassen und Treppen besteigen, von Kanten springen bzw. uns fallen lassen. Die Level wirken dadurch abwechslungsreicher. Neben der zahlreichen Monstersorten existieren auch Boßgegner, die Ihr in bestimmten Abständen verkloppen müßt, was später mit gerenderten und teilweise voll animierten Zwischensequenzen belohnt wird. Bezüglich des Spielprinzips wurde von den Entwicklern angedeutet, daß *Death Keep* auch Rollenspiel- bzw. Action-Adventure-Elemente, also auch Rätsel und Missionen bergen soll. In der vorliegenden Demo-Version jedoch, ließ sich dies noch nicht bestätigen. Auch Items und eine Story in geschriebener Form fehlten gänzlich. Fest steht aber, daß das Spiel einer durchgehenden Handlung unterliegt. Wie es letztendlich dann aussehen wird, berichten wir demnächst. *tet*





91 % aller Mädchen werden einfach nur vernascht.

Castlevania - Vampire's Kiss. Damit nicht nur Vampire satten Spaß haben.

Mehr als nur naschen – Castlevania.

Du glaubst, Dracula hinters Licht führen zu können? Versuch's doch. Ha! Sieben Level voller Spannung und Horror, mit Password-Funktion und vielen Action-Elementen. Ein würdiger Nachfahre in der KONAMI-Kultserie. Verwende Deine Peitsche, Dein Amulett, Elexir, Weihwasser oder Kruzifix. Je nachdem, was Du machst, wird Dein Ende anders sein.







Auch dieses Jahr treffen sich die Helden (fast) aller SNK-Beat'em Ups wieder zum ultimativen Kräftemessen beim King of Fighters-Turnier

King of Fighters '95

Wie bei Fortsetzungen im Beat'em Up-Sektor inzwischen üblich, beschränken sich die Neuerungen im wesentlichen auf das Hinzufügen einer Handvoll neuer Kämpfer und einige Veränderungen eher kosmetischer Natur. Im Vergleich zum 94er Vorgänger findet Ihr bis auf das Team USA alle liebgewonnenen Streithähne auch in diesem Update. Neu ist ein Team bestehend aus Ninja Eiji Kisaragi (Art of Fighting 2), Billy Kane (Leibwächter von Geese Howard aus Fatal Fury 1) und einem wirklich neuen Akteur namens Iori Yagami, dessen Sippe mit den Kusanagis (Team Japan) auf Kriegsfuß steht. Der Typ ist wirklich ein Witzbold, oder würdet Ihr etwa eine Schlägerei mit zusammengebundenen Beinen wagen? Allen alten Haudegen wurden neue Sieg-Animationen verpaßt und einigen auch neue Special-Moves spendiert, so daß jedem eine Palette von Minimum vier, Maximum acht coolen Trick-Aktionen zur Verfügung stehen. Dazu könnt Ihr Euer 3er-Team nun völlig frei aus den 24 (!) Kämpfern zusammenwürfeln und müßt nicht länger mit unliebsamen Mitgliedern auskommen, die Ihr nicht so gut beherrscht oder deren Kampfstil Euch nicht zusagt. Natürlich wurden alle Stages ausgetauscht und die acht neuen wurden bis auf wenige Ausnahmen wirklich wunderschön gepinselt und akustisch untermalt. Team China bestreitet seine Duelle etwa auf einem Felsvorsprung inmitten eines Wasserfalls, während das Ikari-Warriors-Trio seine Gegner in luftiger Höhe neben einem abgestürzten Heli im Wüstencamp empfängt. Natürlich könnt Ihr auch im Alleingang entweder gegen acht oder alle Teilnehmer am "King of Fighters" antreten, wobei dann jeweils auf zwei Gewinnrunden gerungen wird. Schlagt Ihr alle acht Teams in die Flucht, erwartet Euch noch das Boß-Duo in Form von Saishu Kusanagi, dem Vater von Kyo aus Team Japan und dem alten Bekannten Rugal aus dem Vorgänger, der diesmal nicht seine Statuensammlung mit großen Kämpfern ausbauen, sondern eine geklonte Armee mit dem Sieger des Turniers herstellen möchte. Kritik? – Warum muß eigentlich immer Mai Shiranuis Oberweite auf dem Weg vom Modul zur CD dran glauben? Ansonsten gibt's an der Spielbarkeit nichts zu rütteln, auch wenn Ihr coole Super-Combos a la Killer Instinct wieder mal vergeblich sucht. Ob Ihr allerdings für 21 alte, drei reaktivierte und ganze zwei brandneue Charaktere wieder den vollen Preis zahlen wollt, müßt Ihr selbst wissen. *rk*

Die Ikari-Warriors-Stage ist nicht so gut gelungen wie der '94er Dschungel-Part. Rechts: Jeiderns Death-Attack



Söldner-Boß Jeidern protzt mit einer coolen Render-Sequenz

Mit Kyo fahrt Ihr eindeutig am besten: Er hat zwei neue Moves verpaßt bekommen



Mit der Eisenkugel auf die Birne: Changs Treffer kosten am meisten Energie



Die 'Fatal Fury'-Stage in Italien ist traumhaft schön: Ihr fightet im Wasser



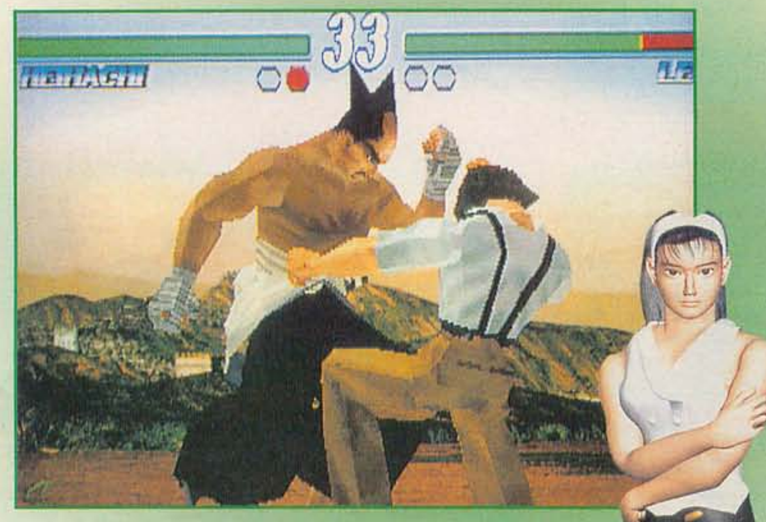
In Japan prügelt Ihr Euch direkt vor dem High-Tech-Neo-Geo-Land

AUTOMATEN-NEWS

Wie jedes Jahr in Tokio, findet mit der "Jamma-Show" die größte Automatenmesse der Welt statt. Wir präsentieren Euch die zukünftigen Spieleknaller der beiden renommierten Coin-Op-Hersteller: Namco und Sega.

Namco

Neben dem erst kürzlich erschienenen *Tekken 2* stellte der renommierte Spielautomaten-Hersteller mit *Soul Edge* ein weiteres 3D-Beat'em-Up vor, das auf einer modifizierten Playstation-Hardware (System 11) läuft. Ihr könnt Euch einen von sieben Kämpfern aussuchen, jeder mit eigenen Stärken, Schwächen und natürlich bahnbrechenden Combo-Moves ausgestattet. Die zur Auswahl stehenden Polygon-Prügelknaben haben unzählige Schlagtechniken inklusive butterweicher Animationsphasen anzubieten. Vor imposanten 3D-Hintergründen aus aller Welt hauen sich die überdurchschnittlich großen Sprites à la *Tekken/Tohshinden* die Nase breit. Die bahnbrechende Neuerung dabei: In *Soul Edge* ist jeder Fighter mit einer messerscharfen Stahlklinge bestückt. Schlagfertige Knüppelfans können sich ab März mit der Heimversion von *Tekken 2* schon mal warmmachen – *Soul Edge* wird frühestens im Spätsommer nächsten Jahres in einer aufbereiteten 1:1-Umsetzung für Sonys Playstation erscheinen.





Zwei neue Kämpfer feiern in Tekken 2 ihr Beat'em-Up-Debüt: Lei Wulong und Jun Kazama

Namco präsentierte mit Soul Edge sein neustes Prügelwerk, das auf einer modifizierten Playstation-Hardware basiert

Jeder Soul Edge-Kämpfer verfügt über eine messerscharfe Stahlklinge (Tohshinden und Samurai läßt grüßen)



Gegenüber der Tekken-Serie gibt es nun echte Polygon-3D-Hintergründe zu bewundern





Ganz im Virtua Cop-Stil unterbreitet sich das 3D-Shoot'em-Up Time Crisis

Mit *Dirt Dash* schickt Namco seine Antwort zu *Sega Rally Championship* ins Rennen. Zwei unterschiedliche Fahrzeugtypen werden im Select-Bildschirm offeriert: Für Leute, die große Autos lieben, gibt es einen "4WD Pick-Up" im Angebot, der Rest muß sich mit einem gewöhnlichen Sportboliden begnügen. Wie üblich, könnt Ihr Gänge manuell einlegen oder das einfachere Automatikgetriebe wählen. Per Knopfdruck wechselt Ihr zwischen zwei Sichtperspektiven: Wer mehr Wert auf Realismus legt, brettert aus der Cockpit-Sicht über die kurvenreichen Schotterpisten hinweg. In optischer Hinsicht kann *Dirt Dash* dem Sega-Konkurrenzprodukt nicht annähernd das Wasser reichen, obwohl die gleiche Hardwarebasis (System 22) wie in *Rave Racer* benutzt wird. Als letzte Neuerscheinung präsentierte Namco das *Virtua Cop*, in-





Namcos Dirt Dash geht als direkter Konkurrent zu Segas Championship Rally an den Start



Hier seht Ihr Fighting Vipers, die neueste Beat'em-Up-Kreation von den Virtua Fighter-Erfindern "AM2"

spirierte 3D-Shoot'em-Up *Time Crisis*. Hier nehmt Ihr per Fadenkreuz und Plastikrevolver den erbarmungslosen Kampf gegen eine militante Verbrecherorganisation auf. Hinter detaillierten Texture-Mapping-Kulissen rollen ständig neue Polygon-Söldner hervor, die mit gezückter Waffe auf Euch losballern. Zugegeben, keine sonderlich innovative Spielidee, die aber einen gewissen Unterhaltungswert liefert.

Sega

Unmittelbar gegenüber von Namcos riesigem Stand hatte Erzrivale Sega Stellung bezogen. Die ganz großen Sensationen blieben leider auch hier aus: Keine Spur von *Virtua Fighter 3* oder *Daytona USA 2*, dafür stellte das AM2-Team (die Elite-Entwicklergruppe von Sega) mit *Fighting Vipers* ein brandneues Polygon-Beat'em-Up auf Model-2-Basis vor. Sieben stahlharte Kämpfercharaktere tummeln sich im Auswahlmenü, von denen jeder individuelle Vorzüge und Nachteile hat. Alle Fighter werden über sechs Feuerknöpfe in den Kampf geführt und bieten eine *Virtua Fighter*-verwandte Special-Move-Palette. Der absolute Hitanwärter ist *Fighting Viper* zwar nicht, dennoch werden alle Prügelfans sicherlich auf Ihre Kosten kommen. Segas Entwicklerteam AM3 hatte sich nach dem großen Erfolg von *Sega Rally* nicht auf die faule Haut gelegt und zeigte mit *Manx TT* seine neueste Fahrsimulator-Kreation. Wie bei Namcos *Cyber Cycles* rast Ihr auf heißen Rennbikes durch futuristische Großstadtmetropolen, kombiniert mit wunderschönen Landschafts-Szenarien. Bis zu acht *Manx TT*-Automaten lassen sich zwecks Multi-Player-Sessions untereinander vernetzen. Der actionbetonte 3D-Flugsimulator *Sky Target* rangelt mit Namcos *Ace Combat 22* um die Gunst der Spielergilde. Als furchtloser Jet-Pilot klemmt Ihr Euch hinter das Cockpit einer betagten Tomcat, die bis auf die Flügelspitzen mit High-Tech-Waffen bestückt ist. Damit dürft Ihr dann in Top Gun-Manier abheben und den Kampf mit gegnerischen Flugzeuggeschwadern, Kriegsschiffen und Bodenstellungen aufnehmen. Im Grunde ist *Sky Target* die moderne Fassung des damaligen Sega-Klassikers *Afterburner*. Hinter dem Titel *Virtua On* verbirgt sich ein Roboter-Action-Spektakel, das vom Spielprinzip stark an *Cybersled* erinnert. Mit futuristischen Mechgefährten jagt Ihr durch zahlreiche 3D-Arenen angriffslustigen Gegenspielern hinterher. Und schließlich war noch der 3D-Shoot'em-Up Nachfolger *Virtua Cop 2* am Sega-Stand zu finden, der sich grafisch nur geringfügig vom Vorgänger unterscheidet. *ws*



Virtua Cop 2 unterscheidet sich kaum vom Vorgänger





Rechts: AM3s Motorrad-Rennspiel Manx TT. Unten ein Bild von dem Mechspiel Virtual On



Action-Flugsimulator Sky Target läßt das After Burner-Phänomenen wieder aufleben

Wir bedanken uns bei MARO für das zur Verfügung gestellte Info-Material.



In Japan wurden gleich zwei Nachfolgespiele von Mega-Hits angekündigt. Namco und Takara wollen ihr Erfolgskonzept von Ridge Racer und Tohshinden fortsetzen.

Ridge Racer Revolution

Die lang ersehnte Fortsetzung des Namco-Rennspiels *Ridge Racer* bietet erwartungsgemäß das, was auf dem zweiten Teil



des Automatenspiels verwirklicht wurde. Auf der Playstation äußert sich das in Form einer Link-Option, wie wir es beispielsweise von *Destruction Derby* kennen. Mit drei neuen Kursen könnt Ihr Euch auf einen Spielspaß zu Zweit gefaßt machen, ohne den Monitor mit dem anderen teilen zu müssen. Ob aber neue Fahrzeuge hinzukommen werden, steht noch nicht fest. Aber wir werden es ja sehen, wenn das Spiel zu Weihnachten auf den Markt kommt.

Ridge Racer Rev. bietet eine Link-Option, einen Rückspiegel und drei neue Kurse

Auch der Energiebalken, der die Wirkung der Special-Moves verstärkt, ist in dieser Version, zwar in anderer Form, doch ebenfalls am unteren Bildschirmrand zu erkennen. Der endgültige Auslieferungstermin stehet noch nicht fest, aber wir werden Euch natürlich weiterhin auf dem laufenden halten.

Tohshinden 2

Aus Japan erreichten uns die ersten Bilder zu *Tohshinden 2*. Obwohl laut Takara die Playstation-Version erst dann erscheinen soll, wenn der Automat auf dem Markt ist, dürfte die Entwicklung in etwa parallel laufen. Wir können also gespannt sein, wie die neuen Kämpfer und Stages auf der Konsole wirken.



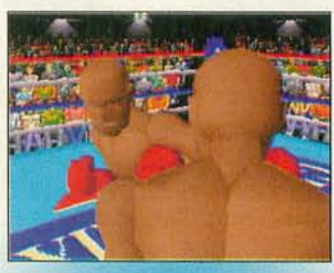
Mehr Power in Toshinden 2

Metal Jacket

Der *Mech Warrior*-Verschnitt *Metal Jacket* ist das erste japanische Spiel mit Link-Option. Nachdem Ihr im Optionsmenü Mech-Typ, Bewaffnung, Energieverteilung und Schwierigkeitsgrad eingestellt habt, könnt Ihr Euch eine von sechs Stages aussuchen. Im Spiel selbst steuert Ihr Euren Roboter aus dem Cockpit durch Polygon-Landschaften und versucht Euch gegenseitig den Strom auszuknipsen. Es können bis zu zwei Spieler gleichzeitig mitwirken, alle anderen lenkt der Computer. Habt Ihr endlich das Zeitliche gesegnet, verfolgt Ihr das Ganze noch aus der Luft durch eine virtuelle Kamera, bevor Ihr Euch endgültig vom Geschehen verabschiedet. (GA)



Metal Jacket ist kein Golfspiel. Ihr müßt lediglich feindliche Roboter abschießen.





Was haben wir denn heute zum Frühstück? Boxer's Road ist eine Boxerzuchtsimulation.

Boxer's Road

Was japanische Hersteller unter "Box-Simulationen" verstehen, führt uns Software-Neuling NEW mit Boxer's Road deutlich vor Augen. Das allererste, was Ihr in diesem Spiel machen müßt, ist, einen Boxer individuell nach Euren Wünschen zu kreieren. Das beinhaltet sowohl ein Setup-Menü, wo Ihr Geburtstag oder Gewicht einstellen könnt, wie auch ein Monate währendes Trainingsprogramm, in dem Ihr streng auf Ernährung und körperliche Betätigung achten müßt. So ist dieses Spiel eher als "Boxerzucht-Simulation" zu verstehen, wo actionreiche Einlagen selten sind. Wer sich jedoch gleich in der Praxis üben möchte, wählt lieber den 2P-Modus, wo Ihr sofort als Profiboxer auftreten könnt. (PG)

Exector

Roboter-Shoot'em Ups scheinen ja gerade IN zu sein, zumindest in Japan. Wieder einmal bescheren uns die Entwickler ein 3D-Polygon-Shoot'em Up, das sowohl von der Grafik als auch vom Spielerischen nicht unbe-





Das 3D-Shoot'em Up Exector besteht gänzlich aus bunten Polygonen

dingt das erreicht, was auf der Playstation eigentlich möglich wäre. *Exector* ist ein Spiel, vergleichbar mit *Space Griffon VF-9*, jedoch ohne Anime-Sequenzen. Es gibt zwei Perspektiven, wovon nur die mit dem Blick aus dem Cockpit einigermaßen brauchbar ist. Damit watet Ihr durch stockfinstere Future-Dungeons und schießt auf alles, was sich bewegt. (PG)

tet

Import-Muster: (GA) Galaxy, 089-7605151; (PG) Primal Games, 02305-42533









"...treibt jedem...vor Begeisterung die Tranen in die Augen..." Megafun

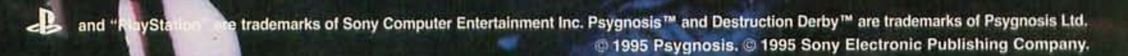


"...hat beste Chancen, das heißeste Rennspiel aller Zeiten zu werden" Gamepro

PlayStation



Playstation-Version erhältlich bei: Sony Computer Entertainment, Lyoner Str. 26, 60528 Frankfurt/Main, Tel. 069-66543-125, Fax. 069-666-5004
PC CD-ROM Version erhältlich bei: Avalon Vertreibs GmbH, Magnolienweg 12, 63741 Aschaffenburg, Tel. 06021-840681, Fax. 06021-840692





Der Saturn scheint sich in einer regelrechten Strategiespiele-Manie zu wiegen. Nach WA Military Command entführt uns Sega Japan in eine Fantasy-Welt.

Quovadis

Machen wir doch einmal einen Zeit- und Raumsprung in das Sternzeitjahr 1728, wo mehr als zehn Großmächte einen interstellaren Krieg um die Welt(raum)herrschaft führen. In dem Anime-Strategieschinken *Quovadis* müßt Ihr in der Rolle eines Weltraumkadetten Raumschlachten bestreiten. Hier wechseln sich bunte Anime-Sequenzen mit Realtime-Kämpfen ab, wobei beide Kampfparteien gleichzeitig am Zug sind. Die vielen technischen und strategischen Optionen, die vorerst natürlich alle in Japanisch präsentiert werden, bieten nicht nur dem eingefleischten Science Fiction-Freak unterhaltsame Stunden. Erscheinen wird dieses Japano-Weltraumspektakel Ende November diesen Jahres.



Die Stimmung in Quovadis erinnert stark an die Science Fiction-Animes aus den 80er Jahren. Der Menübildschirm ist funktioneller aufgebaut.

Dark Savor

Ebenfalls Ende '95 soll das Action Adventure *Dark Savors* von Climax erscheinen. Diese Programmierfirma hat sich mit *Landstalker* fürs Mega Drive einen Namen gemacht. Diesmal führt Ihr Euren mittelalterlichen Helden Ryu Ya durch einen 3D-Polygon-Dungeon und bekämpft entflohene Sträflinge aus der Climax-typischen isometrischen Perspektive. Als Kopfgeldjäger hat er sich nämlich zur Aufgabe gemacht, ein mörderisches Monster zu jagen, das aus einer Gefängnis-Insel entflohen ist. Anders als in *Landstalker* baut die Handlung auf dem Multi-Story-Prinzip auf, so daß verschiedene Verzweigungen und somit auch zahlreiche Endsequenzen möglich sind.



Climax, der Entwickler von Landstalker, schlägt wieder zu. Diesmal walzt Ihr durch Polygon-Dungeons, auf der Suche nach entflohenen Monstern.



In Dragon Force tummeln sich 100 Kämpfer auf jeder Seite

Dragon Force

Wer einmal *Ogre Battle* auf dem Super Nintendo gespielt hat, wird sich bei diesem Titel heimisch fühlen. *Dragon Force* ist ein Fantasy-Strategiespiel, das auf dem Realtime-Battle-Prinzip beruht. Das bedeutet, die Kämpfe werden in Echtzeit ausgefochten, wobei sich auf dem Bildschirm jeweils eine Armee von 100 Kämpfern gegenüberstehen. Der jeweilige Anführer verfügt über Special-Moves und Zaubersprüche, die er während des Kampfes auf den Gegner losläßt. Wie es bei solchen Japano-Spielen üblich ist, blenden sich nach Erfüllung von bestimmten Voraussetzungen, beispielsweise nach erfolgreich erfüllten Missionen, Anime-Sequenzen ein. So dürft Ihr auch nicht ziellos in der Gegend wüten. Auch ist es wichtig, Gegner zu überzeugen und für sich zu gewinnen. Eben genauso wie bei *Ogre Battle*. Geplant ist dieses Spektakel für Ende '95. *tet*



Die Gesamtmap erinnert irgendwie an Ogre Battle



Niedliche Charaktere und zahlreiche Menüpunkte



Der Anführer der Truppe darf als einziger Special Moves und Zaubersprüche loslassen. Alle mitwirkenden Gegner sind von dieser Angriffsform betroffen.



Das beste Strategiespiel aller Zeiten erlebt eine Renaissance. Exklusiv für den Saturn und vorerst nur in Japan, erscheint die Neuauflage des Mega Drive-Klassikers.

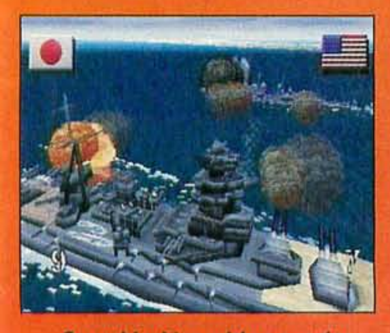
Wenn man sich einigermaßen ernsthaft mit Strategiespielen befaßt, wird wohl kaum ein Weg am *Advanced Military Command* (Mega Drive) vorbeiführen. Obwohl es offiziell nie außerhalb Japans angeboten wurde, fand *AMC* seit seinem Erscheinen im Juni 1991 eine weltumfassende Fan-Gemeinschaft. Der Nachfolger *World Advanced Military Command* ist, wie der Name schon sagt, eine erweiterte und optisch aufpolierte Saturn-Version des Klassikers. Diesmal könnt Ihr im Campaign-Modus genauso in die Rolle des Achsen-Deutschland wie in die der Japaner und Amerikaner schlüpfen, um so die berühmtesten (und evtl. virtuelle) Schlachten aus dem 2.Weltkrieg zu schlagen. Ungeduldige Gemüter können sich jedoch im Standard-Modus sofort in eine Operation, z.B. D-Day oder die Landung der Alliierten in Japan, hineinbegeben. Bereits aus dem Vorspann läßt sich erahnen, was die (auf dem MD eher kümmerlichen) Kampfsequenzen optisch bieten. Es sind getexturte 3D-Polygon-Grafiken, die bis ins kleinste Detail den gerade stattfindenen Schlagabtausch in Echtzeit und vollanimiert wiedergeben. Computerspieler werden so etwas ähnliches bereits aus der *Battle Isle*-Serie kennen, aber hier ist das Ganze realitätsbezogener. Die Detailbesessenheit der Entwickler spiegelt sich hier und natürlich auch im gesamten Spielverlauf wieder, bestehend aus insgesamt mehr als 50 Szenarien, . Der Datenspeicher umfaßt diesmal knapp 500 verschiedene Waffensorten, von denen jede einzelne bis ins kleinste Detail definiert und als Polygonkunstwerk (die man auch während des Spiels betrachten kann) verewigt wurde. Außerdem existieren tausenderlei verschiedene Optionen und Features, die ohne Japanischkenntnisse nur sehr schwer auszuführen sind. Beispielsweise könnt Ihr im Hauptmenü die "Begrenzte Sicht" oder das Wetter ein- oder ausschalten, was sich selbstverständlich auf den Schwierigkeitsgrad auswirkt. Anfängern wird daher empfohlen, bis auf die Hex-Darstellung alles auf "OFF" zu schalten. Ferner können im Spiel Waffen weiterentwickelt, produziert oder ledierte Truppenteile zusammengeführt werden. Leider werdet Ihr vorerst vergeblich auf eine US- bzw. Euro-Version warten. Deshalb starten wir für alle Nicht-Japaner ab dieser Ausgabe einen mehrteiligen *WAMC*-Special im Tips und Tricks-Teil (S. 60). Wir hoffen, daß die japanischen Menüs dann etwas verständlicher sein werden und das Spielen noch mehr Spaß macht... *tet*



Kampfsequenzen kommen bei jedem Schlagabtausch. Rechts: Die altbewährte Hexdarstellung.



Futuristisch: Bereits 1946 besitzen die Deutschen schon UFOs.



Seeschlachten wirken aus der Nähe wie Piratenkämpfe aus alten Tagen



Winter 1941: Die Wehrmacht vor Moskau



Die japanische Invasion in Kalifornien

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



Dirk

Hat wegen dem Tips-und-Tricks-Sonderheft seit mindestens einer Woche nicht mehr geschlafen



Hartmut

Hat das Rauchen aufgegeben: von einer Light-Zigarette pro Woche auf eine pro Jahr (Silvester)



Ralf

Seitdem er sein Studium mit Notenschnitt 1,1 *abgeschlossen* hat, nervt er uns wieder jeden Tag



Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.



Wolfgang

Während wir schuften wie die Verrückten, sonnt sich Wolfgang in der Dominikanischen Republik



Tet

Werkelt seit zwei Jahren an seinem Führerschein und will die Prüfung noch vor dem Jahr 2000 schaffen



Robert

Seit seine norwegische Verehrerin wieder aufgetaucht ist, geht er nicht mehr ans Telefon



Jan

Durfte bei Nintendo Diddy's Kong Quest spielen und ist seitdem voll auf dem Donkey-Kong-Trip

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel--spaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Nintendo

Platz	Vormonat	Titel	System
1	neu	Asterix & Obelix	Game Boy
2	(2)	Donkey Kong Land	Game Boy
3	(3)	Illusion of Time	SNES
4	(4)	Die Schlümpfe	Game Boy
5	neu	Super Mario Kart	SNES
6	neu	Super Mario All Stars	SNES
7	(5)	Donkey Kong Country	SNES
8	(1)	Kirby's Dreamland 2	Game Boy
9	(7)	Super Mario Land III	Game Boy
10	neu	The Pagemaster	Game Boy

Sega

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(4)	FIFA Soccer '95	Mega Drive
2	(1)	Die Schlümpfe	Mega Drive
3	neu	Primal Rage	Mega Drive
4	(6)	Story Of Thor	Mega Drive
5	(3)	König der Löwen	Mega Drive
6	(–)	NHL Hockey'95	Mega Drive
7	(8)	Theme Park	Mega Drive
8	(–)	NBA Live'95	Mega Drive
9	(7)	Das Dschungelbuch	Mega Drive
10	(2)	Sonic III	Mega Drive

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

Die Hits der Redakteure

spielt zur Zeit	Worms, PC
hört zur Zeit	Die Krupps, Odyssee o. t. Mind
Film-Favorit	While you were Sleeping



spielt zur Zeit	Diddy's Kong Quest, Super NES
hört zur Zeit	Sex Pistols, Great Rock'n Roll...
Film-Favorit	DellaMorte, DellAmore

spielt zur Zeit	King of Fighters'95 ,Neo Geo CD
hört zur Zeit	Frank Sinatra, Greatest Hits
Film-Favorit	Power Rangers-The Movie



spielt zur Zeit	Diddy's Kong Quest, Super NES
hört zur Zeit	Diddy's Kong Quest Musik
Film-Favorit	Das Netz



spielt zur Zeit	Earthworm Jim 2, Super NES
hört zur Zeit	Joey Beltram, Aonox
Film-Favorit	Natural Born Killers



spielt zur Zeit	Adv. Military Commander, SAT
hört zur Zeit	AC/DC, Die Neue
Film-Favorit	Der Professional



spielt zur Zeit	Diddy's Kong Quest, Super NES
hört zur Zeit	Southern Allstars, Boon, Boon...
Film-Favorit	French Kiss

VG-Leser Top 10

Platz	Titel	System
1	Bug	Saturn
2	Secret Of Mana	SNES
3	Donkey Kong Country	SNES
4	NBA Jam T.E.	SNES/MD/PSX
5	Toshinden	PSX
6	Final Fantasy 3	SNES
7	Daytona USA	Saturn
8	Tekken	PSX
9	Killer Instinct	SNES
10	Fatal Fury 2	SNES/Neo Geo

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Kinohits des Monats

1. **Waterworld** mit Kevin Kostner und Dennis Hopper
2. **French Kiss** mit Meg Ryan und Kevin Kline
3. **Der Erste Ritter** mit Richard Gere und Sean Connery
4. **Während Du schliefst** mit Sandra Bullock
5. **Casper** mit Christina Ricci und Bill Pullman
6. **Alarmstufe Rot 2** mit Steven Seagal
7. **Don Juan DeMarco** mit Johny Depp und Marlon Brando
8. **Forget Paris** mit Billy Crystal und Debra Winger
9. **Judge Dredd** mit Sylvester Stallone und Diane Lane
10. **Mad Love** mit Drew Barrymore und Chris O'Donnell

Quelle: VG

Die zehn besten Tests

Platz	Titel	System	Wertung
1	Diddy's Kong Quest	SNES	96%
2	Lunar 2	Mega-CD	89%
3	Super Star Soccer 2	SNES	89%
4	Tekken	PSX	86%
5	Vectorman	Mega Drive	85%
6	Pitfall	Jaguar	85%
7	Micro Machines'96	Mega Drive	84%
8	Hyper Parodius	PSX	84%
9	Rayman	Saturn	83%
10	FIFA'96	Mega Drive	82%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Wertungsliste

Immer wieder fragen Leser an, welches Spiel wann getestet wurde und welche Spielspaß-Wertung es erhalten hat. Nach über drei Jahren Video Games ist unsere Wertungsliste allerdings auf ein derart stattliches Maß angewachsen, daß der Abdruck im Heft, wie wir dies in früheren Ausgaben zu tun pflegten, mehr als zehn Seiten füllen würde. Aus diesem Grund haben wir die Wertungsliste ausgelagert. **Ihr könnt sie gegen einen kleinen Unkostenbeitrag von 10 Mark in bar oder Briefmarken bei der Redaktion bestellen.** Die Liste ist im Moment 42 Seiten stark und enthält alle VG-Tests nach Systemen geordnet. Die Liste wird jeden Monat ergänzt. Mittlerweile indizierte Titel tauchen natürlich nicht mehr in der Wertungsliste auf.

REAL 3DO


Laßt einen Genestealer nie so nah an Euch rankommen


Der Obermotz der Space Marines gibt Euch die Befehle

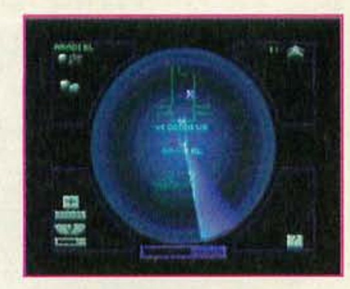
Ach nee, 3-D

Space Hulk

Mit dem grünen Marvel-Monster hat *Space Hulk* von Electronic Arts nichts zu tun. Vielmehr handelt es sich bei den Space Hulks um verschollene Raumschiffe, die irgendwann wieder aus dem Hyperraum auftauchen, um dann von den Space Marines gesäubert zu werden. Die Reinigungsaktionen konzentrieren sich in erster Linie auf die Genestealers, bösartige Aliens, die einen unstillbaren Hunger auf Menschenfleisch entwickelt haben. Als Mitglied der Terminatoren, einer Spezialeinheit der Space Marines, tretet Ihr den Kampf gegen die Außerirdischen an, geschützt von einer Cyber-Rüstung, bewaffnet mit Power Glove, Bolt-Gun oder Flammenwerfer und ausgerüstet mit Scanner und Funkgerät. Zunächst versucht Ihr Euch am besten an einer der zahlreichen Trainingsaufgaben, denn ohne ausgeklügelte Taktik und blindes Beherrschen der Steuerung, machen die Genestealers pausenlos Hackfleisch aus Euch. In der eigentlichen Mission führt Ihr zunächst nur Befehle Eures Vorgesetzten aus, der Euch an bestimmte Stellen im Space Hulk ordert, um z.B. eine Tür zu schließen, Sprengstoff aufzusammeln oder Rückendeckung zu geben. Nach einigen geglückten Missionen erhaltet Ihr dann das Kommando über mehrere Terminatoren. Eine Mission endet, wenn Ihr sie erfolgreich abgeschlossen habt, wenn Ihr sterbt oder zuwenig Terminatoren habt, um die gestellte Aufgabe zu vollenden. Nach jedem Level speichert das Programm auf Wunsch Euren Spielstand. *rz*



Auch die vier Trainingslevel haben es in sich


Auf der Karte verfolgt Ihr die Aktionen Eures Teams



„Endlich mal ein 3-D-Actionspiel, das auch stategische Elemente berücksichtigt! Falls Ihr Eure Terminatoren nicht sinnvoll verteilt, damit sie sich gegenseitig unterstützen und abdecken, wird Euer Team schnell dezimiert.



Im Gegensatz zur zwei Jahre alten PC-Version, steuert Ihr in der Hauptmission nur Euren eigenen Terminator, allen anderen erteilt Ihr Befehle und betrachtet die Ereignisse auf dem Map-Screen. Die 3D-Grafik wirkt zwar sehr flüssig und detailliert, aber leider auch viel zu langsam. Die Genestealers bewegen sich viel schneller als Ihr, manche erledigt Ihr komischerweise mit einem Schuß, während andere auch nach einer Salve noch weiterstürmen. Die Atmosphäre, die etwas an die Alien-Filme erinnert, wird Euch nicht mehr loslassen. Mit schnellerer Grafik, etwas abwechslungsreicherer Handlung und besserer Spielintelligenz, hätte Space Hulk sogar einen Classic verdient. Wegen der härteren Grafik ist Space Hulk für Personen unter 18 nicht geeignet."

System: 3 DO
Spieletyp: Action-Strategie
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	77%
Musik:	65%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß 72%


So sehen Eure Kollegen im Terminator-Anzug aus

HIGH SCORE GAMES

089 / 96 24 24 96

SUPER NINTENDO

Action Replay 3	dv	99,-
Batman Forever	dv	119,-
BC Kid	dv	49,-
Bomberman	dv	129,-
Big Sky Trooper	dv	129,-
Breath of Fire 2	us	129,-
Chrono Trigger	us	149,-
Clayfighter 2	us	29,-
Demolition Man	dv	89,-
Demons Crest	dv	69,-
Earth Worm Jim 2	dv	129,-
Intern. Superstar Soccer Deluxe	dv	139,-
Megaman 7	dv	129,-
NHL 96	dv	129,-
Power Rangers 2	dv	129,-
Prehistoric Man	us	129,-
Revolution X	dv	129,-
Secret of the Star	dv	119,-
Secret of Evermore	dv	119,-
Star Trek-Deep Space Nine	dv	129,-
Stargate	dv	79,-
Super Mario World 2	dv	119,-
Theme Park	dv	129,-
Turrican 2	dv	99,-
Weapon Lord	dv	129,-
Wayne Gretzky Hockey	dv	129,-
WWF Wrestlemania	dv	129,-

PLAYSTATION

A-Train 4	us	Okt.
Antennenkabel	dv	49,-
Air Combat	dv	99,-
Alien Trilogie	dv	109,-
Controller	dv	55,-
Casper	dv	109,-
Cyberia	dv	99,-
Dark Stalkers	us	129,-
Destruction Derby	dv	105,-
Discworld	dv	99,-
Extreme Games	dv	99,-
Formation Soccer	dv	99,-
Gundam	jp	59,-
Goal Storm	dv	99,-
Joypad 6-Button	dv	79,-
Joypad Verlängerung	dv	35,-
Kileak the Blood	dv	95,-
Krazy Ivan	dv	99,-
Lemmings 3D	dv	95,-
Link Kabel	dv	49,-
Memory Card	dv	49,-
NBA Jam T.E.	dv	95,-
neGcon Joypad	dv	99,-
Novastorm	dv	95,-
Panzer General	dv	99,-
Parodius Deluxe	dv	99,-
Philosoma	dv	99,-
Primal Rage	dv	99,-
Play Station	dv	599,-
Play Station & Ridge Racer	dv	689,-
Rapid Reload	dv	95,-
Rayman	dv	99,-
RGB Kabel	dv	49,-
Raiden	dv	99,-
Revolution X	dv	99,-
Ridge Racer	dv	105,-
Ridge Racer Revolution	jp	Dez
Shell Shock	dv	95,-
Slayer	dv	99,-
Street Fighter the Movie	dv	95,-
Street Racer	dv	99,-
Tekken 2	jp	Dez.
Toh Shin Den	dv	95,-
V-Tennis	jp	159,-
Warhawk	dv	99,-
Warhammer Fantasy Battle	dv	99,-
Wipe out	dv	105,-
WWF Wrestlemania	dv	109,-
X-Man	dv	99,-

3DO

Blade Force	us	Okt.
Creature Shock	dv	109,-
D's Diner	us	Okt.
Dragon Lore	dv	99,-
Gex	us	69,-
Killing Time	us	Okt.
NHL 96	dv	Okt.
Novastorm	us	49,-
PGA Golf 96	dv	Okt.
Primal Rage	dv	109,-
Space Hulk	us	129,-
Syndicate	dv	69,-
Wing Commander 3	dv	109,-

MEGA DRIVE/CD/32X

Alien Soldier	dv	69,-
Batman + Robin	dv	69,-
Batman Forever	dv	99,-
Comix Zone	dv	109,-
Earth Worm Jim 2	dv	129,-
Fifa 96	dv	109,-
John Madden 95	dv	49,-
Landstalker	dv	99,-
Light Crusader	dv	119,-
Lunar 2 CD	dv	109,-
Mega Drive Grundgerät	dv	169,-
Mega Man W.W.	dv	89,-
NHL Hockey 96	dv	109,-
Revolution X	dv	119,-
Slammaster	dv	89,-
Sonic Compilation	dv	119,-
Spot goes to Hollywood	dv	119,-
Story of Thor	dv	99,-
Theme Park CD	dv	109,-
Weapon Lord	dv	119,-
WWF Wrestlemania	dv	119,-

SATURN

Action Replay	dv	99,-
Sega Saturn mit 2 Spielen	dv	899,-
Advanced Military Commander	jp	149,-
Bug	dv	109,-
Casper	dv	109,-
Clockwork Knight 2	dv	109,-
Controllpad	dv	39,-
Cyber Speedway	dv	99,-
Cyberia	dv	99,-
Daytona	dv	129,-
Dark Legends	us	Okt.
Digital Pinball	dv	105,-
Golden Axe	jp	139,-
Greatest Nine	jp	129,-
Layer Section	jp	139,-
Lenkrad	dv	129,-
Memory Card	dv	99,-
MPEG-Karte	dv	339,-
Myst	dv	99,-
Mystery Mansion	dv	129,-
NBA Jam T.E.	dv	95,-
Panzer Dragon	dv	109,-
Parodius Deluxe	dv	99,-
Primal Rage	dv	99,-
Rayman	dv	99,-
Revolution X	dv	99,-
Robotica	dv	99,-
Shell Shock	dv	109,-
Shinobi X	dv	99,-
Skeleton Warrior	jp	Okt.
Steamgear Mash	jp	139,-
Street Fighter the Movie	dv	95,-
Street Racer	dv	99,-
Universaladapter (alle Formate)	dv	69,-
Victory Goal	dv	99,-
Virtua Fighter Remix	dv	79,-
Virtual Hydlide	dv	99,-
Wing Arms	jp	139,-
X-Men	dv	99,-


Tekken - PS/dv 115,-


Donkey Kong Country 2 SNES/dv 139,-


NHL Hockey SAT/dv 109,-


Virtua Hang On SAT/dv Nov.

Versandkosten DM 10,- + NN
Express + DM 9,-
Schnellservice: Lieferbare Spiele werden am Tag der Bestellung versendet.
DV = Deutsche Version;
EV = Europäische Version;
JP = Japanische Version;
US = Amerikanische Version

★★Ladengeschäfte:★★

München
Herzogstr. 2 (Münchner Freiheit)
Tel.: 089 / 344 388

Oldenburg
Kurwickstr. 2 (Fußgängerzone)
Tel.: 0441 / 1 22 33

Augsburg
Fuggerstr.4-6 (Königsplatz)
Tel.: 0821 / 31 31 34

(Ladenpreise können variieren) Fax: 089 / 961 41 00
Händler willkommen
(Gewerbenachweis erforderlich)



BRANCHEN GEFLÜSTER

Wenn ich mir Donkey Kong Country 2 so reinziehe, dann komme ich schon gewaltig ins Grübeln: Was soll denn nach diesem Monster-Jump'n Run noch besser werden? Was kann ein Ultra 64 mehr bieten? Dieses verdammte SNES kostet unter 200 Märker und bietet derartig phantastische Unterhaltung, warum sollte ich jemals das Doppelte und Dreifache für ein neues Gerät ausgeben? Niemals wird es ein Jump'n Run auf dem Ultra 64 geben, das auch den doppelten und dreifachen Spielspaß von DKC2 bietet! Noch buntere Level, noch tollere Musik, noch genialere Animation? Das ist wie mit Waschpulver: Weiß bleibt weiß, da helfen keine Megaperls. Jetzt noch weißer? So sehr wir mit DKC2 bei den Spielspaß-Wertungen an die Decke stoßen (mehr als 100% kann man nun mal nicht vergeben), so sehr reicht das Spiel an die Grenzen dessen, was man aus dem klassischen Genre des Jump'n Run rausholen kann. Das Ultra 64 – und jede andere Next-Generation-Konsole auch – darf diesen Weg nicht weitergehen, denn er ist zu Ende. Damit mich hier keiner mißversteht: Ich meine keineswegs, daß es keine neuen Jump'n Runs mehr geben sollte. Es sollte nur nie wieder passieren, daß sich ein PR-Referent vor einem neuen 32-, 64- oder sonstwieviel-Bit-Gerät aufpustet, mit geschwellter Brust auf das "ultimative High-End-Jump'n Run" deutet und dann erwartet, daß die Presse-Kollegen sich vor Begeisterung auf die Zunge latschend vornüber kippen. Mit anderen Worten: Mit Jump'n Runs verkauft man keine neue Hardware mehr. Schon eher mit Spielen à la "Ridge Racer". Die bieten nämlich etwas, was bisher technisch einfach nicht machbar war: Das Gefühl, der künstlichen Realität schon ganz nahe zu sein. Spiele, die man nicht mehr von außen betrachtet und bewundert, sondern Spiele, in denen man vollständig verschwindet, um Stunden später zurückzukehren, als habe man ein Wochenende auf dem Nürburgring verbracht. Ganz neue Spielprinzipien, die es bisher nicht gab, weil sie technisch einfach völlig unmöglich waren. Wie wäre es z. B. mit einem Adventure à la "Total Recall", in dem der Spieler erstmal selbst definiert, was er gerne wo mit wem erleben möchte? Die Software generiert nicht nur die passende Story, sondern entwickelt auch die Charaktere, mit denen man etwas erleben möchte. Wie wäre es mit der persönlichen Traumfrau, die aufgrund einer kleinen Psycho-Fragerunde zu Spielbeginn zwar alle gewünschten Attribute erhält, die aber einen völlig unbekannten Charakter besitzt und im Spielverlauf erst erobert werden will? Deren Rolle in der Multiplayer-Version auch von einer echten Person (über Modem?) übernommen werden könnte? Zu viel Fiktion? Im Moment ja. Aber sind das nicht die Spiele, die wir wirklich wünschen? Für die wir jeden Preis zahlen würden? Mehr als für jedes Jump'n Run?



Auflösung der Wettbewerbe aus Heft 8 und 9:

Bei Acclaims großem Batman-Gewinnspiel mußte die Antwort natürlich "Der Mensch" lauten, was auch fast alle Einsender auf ihren Kärtchen, Faxen und Briefen richtig vermerkt hatten. Die **Batman-Kluft** hat Florian Lotz aus Karlsruhe gewonnen, das **Robin-Kostüm** geht an Roland Distler aus Heldenstein. Je ein **Batman-Forever-Modul** für das SNES gewinnen Julius Raschyk/ Nürnberg, Arne Schulze aus Erkner, Benjamin Müller/ Garching, Alexander Lang/ Nürnberg und Christian Roder/ Kerpen. Fünf weitere Batmänner (fürs Mega Drive) fallen in die Hände von Gerald Schneider/ Metten, Alexander Gehring/ Bielefeld, Dennis Heine aus Rheine, Daniel Scott/ Würzburg und Nico Lindner aus Ottobeuren.



Bei Konamis *Superstar Soccer*-Wettbewerb war die Resonanz noch phänomenaler. Aus zwei Postkisten, randvoll mit richtigen Lösungen, hat unsere Glücksfee die fünfzig Gewinner herausgefischt. Eine **Playstation samt Parodius** wird demnächst bei Sven Ansorge in Bonn die Langeweile vertreiben. Der **Saturn** geht an Thomas Jahn aus Biedenkopf 3. Dies sind die künftigen Besitzer eines **ASCII Fighter-Sticks**: Markus Reglau (Berlin), Lars Becker (Trier) und Michael Ziegelmayer (Trier). Außerdem gewinnen je eine **Konami Sporttasche**: Florian Priesmeier (Gersthofen), Stephan Mühlbacher (A-Mittersill), Martin Deckert (Ihringen), Markus Niewöhner (Verl), Oliver Hupka (Mörlenbach). Je einen **Konami-Rucksack**: Michael Zaicescu (Biberach), Marco Baier (Karben 4), Klaus Pareike (Berlin), Johannes Schulz (Breckerfeld), Ulrich Walter (Herten), Silke Anders (Hamm), Hans-Gernold Kutschis (Schlierbach), Heiko Hambelt (Enkenbach), Nicole Wobser (Schwalbach), Klaus Koza (Eschborn). Je ein **Probotector-Käppi**: Stefan Wildemann (Neuss), Christian Knuth (Schiffdorf), Daniel Schönhofen (Trier), Wendy Albers (Hamburg), Patrick Eschka (Neustadt), Jörg Behr (Mötzingen), Jochen Bierwerth (Geretsried), Manuel Urstöger (Glattbach), Torsten Barthel (Delitzsch), Benjamin Weiher (Hofgeismar). Je ein **Sylvester und Tweety T-Shirt** (Sparkster T's gab's keine mehr): Kevin Haug (Schwenningen), René Sparfeld (Dresden), Alexander Eberl (A-Graz), Michio Hayashi (Hannover), Matthias Lahtz (Freudenstadt), Hoang Tran (Dillingen), Holger Kuhn (Heusenstamm), Andreas Lorenz (Köln), Dieter Ruth (Dinkelscherben), David Cohen (München). Je ein **Sparkster Pin:** Benjamin Hoock (Viernheim), Marcus Baumann (Neuss), Lars Walter (Wilnsdorf), Irene Imbach (CH-Stansstad), Emanuel Ströbel (Stuttgart), Oliver Loosen (Brühl), Thomas Meinel (Nienhagen), Stafan Dürr (Ludwigshafen), Christian Krüger (Kronberg), Gerhard Niederleitner (Wurmannsquick).

Alle Gewinner werden außerdem, unabhängig von der Nennung im Heft, noch gesondert benachrichtigt. Wertvollere Preise verschicken wir in der Regel per UPS, wundert Euch daher nicht über das andersfarbige Postauto.

O.I.T. GmbH

Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

Order in Time

Saturn

Saturn + 2 Spiele	829.90
Action Replay	89.90
Alone in the Dark	109.90
Bug dt	89.90
Clockwork Knight 2 dt	99.90
Daytona USA dt	109.90
Digital Pinball dt	89.90
F1 Formula One jap	129.90
Golden Axe jap: The Duell	99.90
Myst dt	99.90
NHL Hockey	109.90
Panzer Dragoon dt	109.90
Parodius dt	99.90
Rayman us	109.90
Robotica dt	89.90
Shellshock	119.90
Shining Wisdom jap	139.90
Shinobi dt	89.90
Sim City 2000	119.90
Spot Goes To Hollywood	109.90
Steam Gear Mash jap	99.90
Street Fighter Movie dt	99.90
Suiko Enbo Fighting	129.90
Super Hang On	129.90
TV Anime Slam Dunk	129.90
Virtua Fighter dt	67.90
Virtua Fighter Remix dt	62.90
Virtua Volleyball jap	99.90
Virtua Racing	109.90
Wing Arms jap	99.90
Phantastic Pinball jap	99.90
Victory Goal dt	69.90
Joypad	49.90
Virtua Stick	89.90
Lenkrad	119.90
RGB-Kabel	29.90
Converter für Importspiele	59.90
6-Button-Pad	49.90

PlayStation

PlayStation	589.90
PlayStation jap + Spiel + RGB + Umbau	899.00
Converter für Importspiele	79.90
Ace Combat jap + dt	99.90
Arc The Lad jap	99.90
Assault Riggs us	119.90
Boxers Road jap	139.90
Darkstalkers jap	139.90
Destruction Derby dt	99.90
Dragon Ball Z jap	89.90
Discworld dt	99.90
Exektor jap	129.90
Extreme Games us	99.90
Gunners Heaven jap	79.90
Gundam jap	79.90
Falcata (Strategiespiel) jap	79.90
Jumping Flash jap + dt	79.90
Kileak The Blood dt	89.90
Metal Jacket jap	149.90
NBA Jam T.E. dt	89.90
Novastorm	89.90
Krazy Ivan us	119.90
Philosoma jap	99.90
Ridge Racer	99.90
Tekken jap	149.90
Toh Shin Den	89.90
Raiden Project	149.90
Rayman dt	99.90
Shellshock dt	99.90
Shockwave dt	99.90
Starblade Alpha dt	99.90
Street Fighter Movie dt	99.90
Total Eclipse dt	89.90
Zero Devide	149.90
Memory Card	49.00
Winning Eleven jap	99.90
Zeitgeist	149.90
V-Tennis	149.90
Wipe Out	94.90
Joypad	54.00
Namco Joypad	139.90
Joyboard	179.90

3DO

Panasonic FZ-10 Pal + 2 Spiele	679.90
Flighstick Pro	149.90
Bladeforce	89.90
Creature Shock	99.90
Dual Adapter für 2 SNES-Pads	49.90
Captain Quasar	99.90
Chopper Assault	99.90
Crash'n' Burn	89.90
FIFA International Soccer	89.90
Flying Nightmares	89.90
Slam'n' Jam	99.90
Gex	89.90
Killing In Time	99.90
Wing Commander 3	84.90
Flashback	89.90
Need For Speed	89.90
NHL '96	99.90
Panzer General	89.90
PO'ED	99.90
Road Rash	89.90
Space Hulk	94.90
Syndicate	59.90
Trip'D (Tetris)	89.90
Theme Park (kompl. dt)	99.90

Jaguar

Jaguar + Cybermorph	279.00
Jaguar CD-ROM	299.90
Fight For Live	119.90
Power Drive	119.90
Theme Park	129.90
Sensible Soccer	109.90
Super Burn Out	119.90
Ultra Vortex	129.90
Rayman	119.90

Super Nintendo

Action Replay Pro Mark 3	89.90
International Superstar Soccer 2	119.90
Bomberman 3 dt	109.90
Donkey Kong Country 2 dt	129.90
Mega Man X 2 dt	129.90
Super Turrican 2 dt	99.90
Front Mission jap limitiert	149.90
Kawasaki Superbikes dt	129.90
Killer Instinct	139.90
Primal Rage dt	109.90
Indiana Jones dt	49.90
Justice League	89.90
Asterix & Obelix dt	129.90
Mega Man 7 dt	119.90
Theme Park	109.90

Sonderangebote

Legend Of The Mystical Ninja (SN)dt	49.90
FIFA Soccer dt (SN)	59.90
Street Racer (SN)	49.90
Syndicate (SN/MD)	49.90

Zeitschriften

Super Famicom Fan jap	25.00
Saturn Fan jap	25.00
PSX Fan jap	25.00
Edge	17.00
Game Fan	17.00

Versand
Mo - Fr: 10.00 - 19.30
Sa: 10.00 - 14.00
Ladenpreise können variieren
Händler sind willkommen!!!
Fax: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich.
••• **Täglich Neuheiten** ••• Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Tel: 0711 - 613758 oder 616485

SNES *Rollenspiele*

Robotrek	89.90
Brainlord	89.90
Breath Of Fire us	129.90
Breath Of Fire Hintbook	49.90
Breath Of Fire 2	139.90
Lord Of Darkness	89.90
Dragon View	89.90
Earthbound	129.90
Eye Of The Beholder	89.90
Final Fantasy II us	129.90
Final Fantasy III us	139.90
Final Fantasy III Hintbook	49.90
Ogre Battle us	129.90
Secret Of The Stars	129.90
King Arthur	129.90
Romance IV us	129.90
7th Saga 2	129.90
Secret Of Evermore us	139.90
Wizardry IV	69.90
Crono Trigger us	139.90
Crono Trigger Hintbook	49.90
Illusion Of Time dt	109.90

Mega Drive

Action Replay Pro Mark 3	79.90
Sechs-Button-Pad	29.90
Comix Zone dt	99.90
Dune 2	57.90
FIFA Soccer '95	57.90
FIFA Soccer '96	89.90
J.-League Soccer 2	79.90
Light Crusader mit dt.Texten	114.90
Mega Man 7 dt	109.90
Micro Machines 96	99.90
NBA Live '96	89.90
NHL '95	57.90
NHL '96 dt	89.90
NHL All Stars	119.90
NFL Madden '95	57.90
Phantasy Star IV us	149.90
Pete Sampras '96	99.90
Shadowrun	89.90
Story Of Thor	119.90
Theme Park	94.90
Vectorman dt	99.90
Wayne Gretzky Hockey	99.90
Weapon Lord us	109.90
Road Rash	89.90
Theme Park	89.90
Thunderhawk	59.90
Tomcat Alley	59.90
Dungeon Explorer dt	99.90

Mega CD

Grundgerät dt + Thunderhawk	329.90
Backup Ram	79.90
CDX Pro	69.90
Earthworm Jim dt	89.90
Ecco 2 dt	89.90
Eternal Champions dt	89.90
Fatal Fury Special dt	89.90
Lunar Eternal Blue	99.90
Samurai Shodown dt	89.90
Snatcher dt	89.90
Shining Force dt	89.90
Space Adventure dt	99.90

32X

32X Grundgerät dt	289.90
Chaotix dt	99.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	79.90
Metal Head	109.90
Motocross Championship	79.90
Pinocchio dt	109.90
Virtua Racing Deluxe	89.90
NBA Jam dt	49.90
Stellar Assault	99.90
T-Mek	109.90
Virtua Fighter dt	109.90
WWF Raw	49.90
Motherbase	89.90

Neo Geo

Super Sidekicks 3	119.90
Savage Reign	119.90
Panic Bomberman	119.90
Galaxy Fight	119.90
King Of Fighters '95	129.90
Mr. Do	129.90
Fatal Fury 3	119.90
World Heroes Perfect	119.90
Pulstar	119.90

TIPS & TRICKS

! Des Rätsels Lösung







Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Experten: Hier melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch immer wieder durch neue Abenteuerwelten...

Ich habe Halsweh und mein Gehirn ist leer, so leer diese Tage. Warum? Wegen dem niegelnagelneuen Tips und Tricks-Sonderheft. Darum! 100 Seiten ist es dick und viel Energie hat's gekostet. Wenn Euch unser forscher Stil bei den Tips gefällt, dann schnappt Euch schnell ein Exemplar. That's it, Schöß.

Super Nintendo

Ogre Battle (Teil 2)

Heute schließt sich der Kreis, mit Hilfe von Florian Tewes' Erklärungen und Karten werden auch Rollenspiel-Unerfahrene den Überblick über die verschiedenen Gegenden und versteckten Orte auf dem Spiel-Kontinent nicht verlieren. Für "Neuankömmlinge": da dieses Spiel sehr umfangreich ist, heute nun der zweite Teil der Lösung.Teil 1 findet Ihr in der vorigen Ausgabe.

Stage 16 (Kalbi Peninsula – Snow Fields): 2-6 befrieden. Hier gibt es auch *Forest Pendant* (High Reputation). Bei 12 wird Figaro mit Magie zur Strecke gebracht.

Stage 17 (The Tundra – White Nights): In 5 wartet ein *Flame Sword*, in 13 ein *Egg of Wonder*. Mizal bewacht 16, wo es nachher auch ein *Snow Cape* zu ergattern gibt.

Stage 18 (Shangrila – The Cloud City): In 4 trifft Canopus auf Yulia, die uns eine Vitality Potion gibt. Debonair wird von Gares in 10 gefangen gehalten. Norn ist natürlich überglücklich, und Debonair schließt sich den Rebel Forces an.

Stage 19 (Antalia – Imprisonment): Yushis stößt in 11 dazu. Omicron machen wir mit ihr fertig. Nachher: In 10 gibts *Omicrons Staff* (undead).

Stage 20 (Fort Allamoot – The Empire): 1-6 können ohne Probleme befriedet werden. In 19 holen wir uns das *Star Fragment*. Die Zwillinge Polydeuces und Castor versuchen uns in 18 das Leben unnötig schwer zu machen, werden jedoch mit einer "Zombie- (sprich Untoten-) Einheit" eines Besseren belehrt. Nachher: in 21 können wir das **Star Fragment** für bis zu 200 000 Goth verkaufen.

Stage 21 (Antanyl – Angel): Versucht möglichst schnell, die zahlreichen versteckten Cities zu finden, da sonst enormer Geldverlust die Folge ist. Nachher gibt es in 6 *Chest*.

Stage 22 (Dalmuhd Desert – The Assassin): Gegner östlich von 6. Der Stage Boss hält sich in 9 auf und wird erneut mit einer Undead Unit besiegt.Nachher: Gizolfy plaudert in 11 bereitwillig über die Geschichte von Ogre Battle.

Stage 23 (The Ruined City – The Dragon Rider): In 7 bekommen wir den *Dragon's Jewel*, den Toad in 6 sucht. Verkauft ihm diesen jedoch nicht, sondern tauscht später gegen einen *Undead Ring*. Fogel (11) wird wieder von den Untoten bekämpft und wird so von Rashidis Spell erlöst. Nachher: In 2 gibt es *Big Trophy*. Von Fogel bekommen wir das *Repyulos Sword*. Einen *Sentoul Demon* gibt es in 5 zu holen.

Stage 24 (The Rhyan Sea – Final Paradise): Gegner nördlich von 1. In 17 ist Randals. Nachher: In 6 erhalten wir Sigmund (High Reputation).

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden „Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** können auch farbig auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und nicht als Datei schicken, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

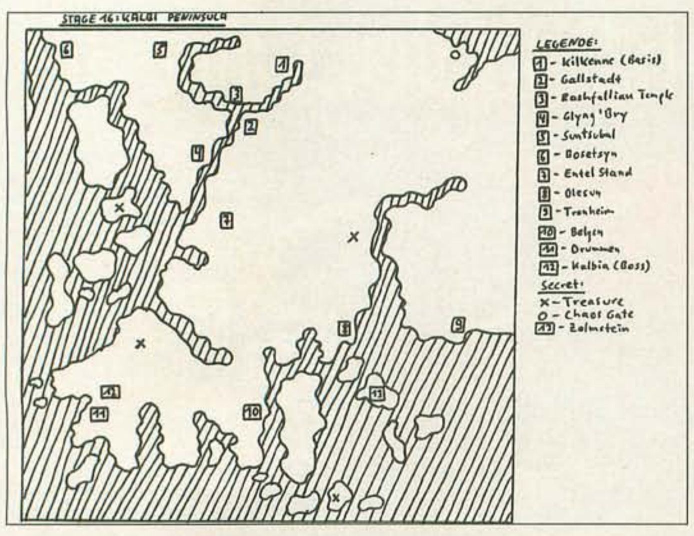
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte ab jetzt auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind.**

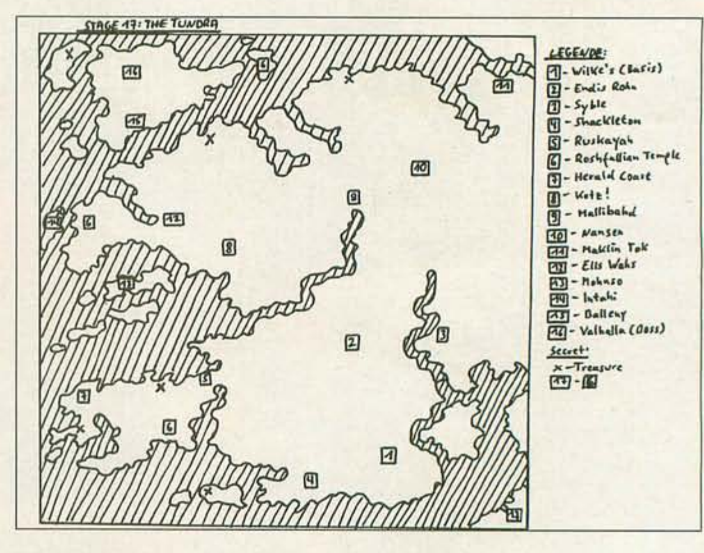
5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario-*, *Sonic-* oder *Mickey Maus*-Spielen sind „out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Zelda*, *JP*, *DKC* und *AvP* sind wir bestens eingedeckt.

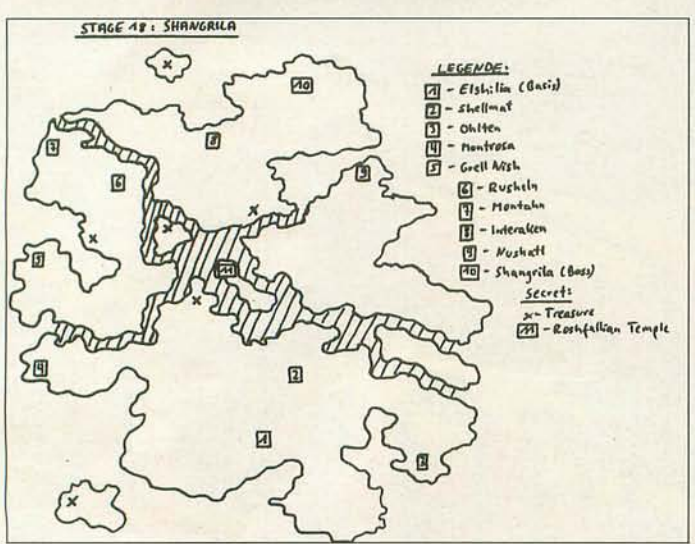
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

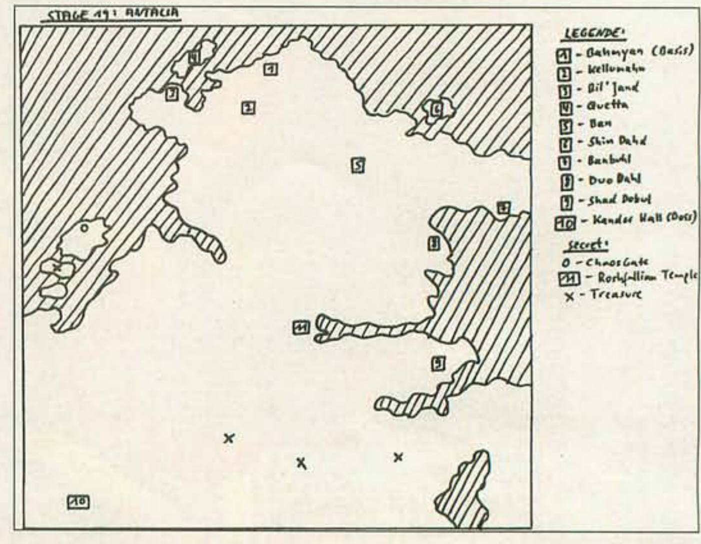
Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

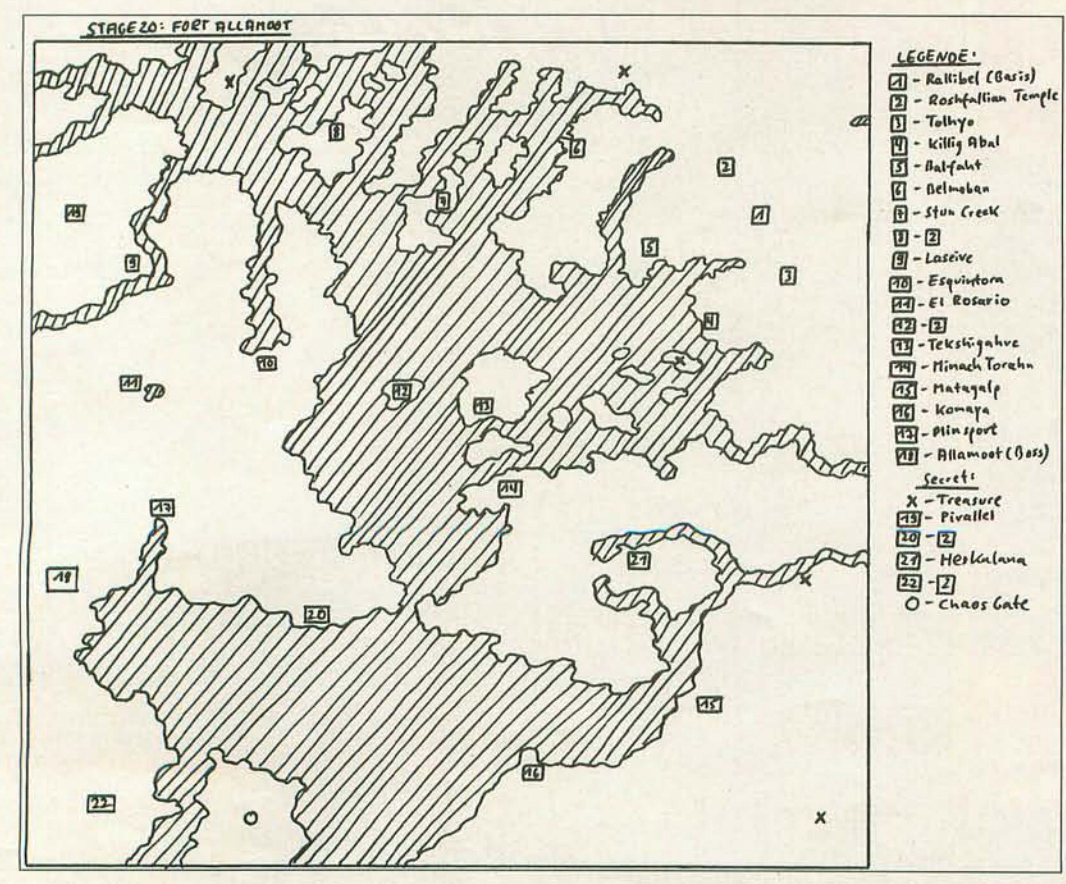

NEU: Das Kultspiel jetzt für den Game Boy.
GAME BOY
STREET FIGHTER II
STREET FIGHTER II TM*
1P 800 2P 0
KO
SAGAT 85 BALROG
BE A CHAMPION
1P 0 2P 0
KO
RYU 95 CHUN LI
Endlich gibt's die geballte Street Fighter II Power für Deinen Game Boy! Tritt an gegen die besten und mutigsten Gladiatoren der Welt. Realistische Kampfszenen, phantastische Tricks und akrobatische Kicks. Knallharte Action mit superstarker Grafik, die Dich echt von den Socken haut. Jetzt laß Deine Muskeln spielen, und zeige allen, was in Dir steckt!
Nintendo®
HAVE MORE FUN
Abb.: Super Game Boy Screens
Street Fighter II™*. ™ and © 1991-1995 Capcom Co., Ltd. Licensed to Nintendo.









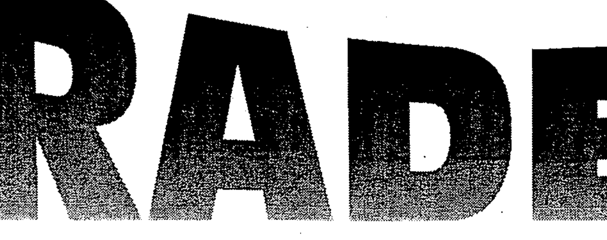
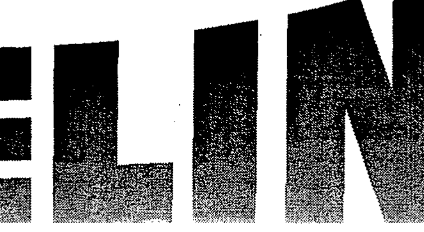


Stage 25 (Shrine of Kulyn – Grail): Ein Routine-Level zum relaxen. Nachher übergibt uns Parcival in Creun das gesuchte *Grail*.

Stage 26 (Fort Shulamana – Separation): In 14 gibt es *Fahniel Sword*, in 9 *Ivory Goddess* (High Reputation) und in 8 ein *Notos Sword*.

Stage 27 (City of Xanadu – The End Nears): In 6 könnt ihr *Folio* kaufen (s. Stage 28). Ansonsten ist diese Stage kein Problem .

Stage 28 (Zeteginea – Ogre Battle): Viele Gegner nähern sich von der Brücke Nähe 2/3. In 18 klärt uns der Paladin Gawain über die wahren Ziele von Rashidi auf. In 20 treffen wir den richtigen Gares wieder. Empress Endora "logiert" in 15. Sie bietet uns an, für ihre Sache zu kämpfen, was der aufrichtige Held (true Hero) selbstverständlich ablehnt. Nachher gibt´s in 17 *Folio*

SONY PLAYSTATION IST DA!

TOP AKTUELL TÄGLICH NEUHEITEN



SUPER NINTENDO

Chrono Trigger us	149,95
Demons Crest us	139,95
Donkey Kong 2	Vorb.
Dragon Ball Z 3 jp	119,95
Dragon's View us	139,95
Earth Bound us	129,95
Earthworm Jim 2	Vorb
Earthworm Jim	119,95
Fatal Fury Special	119,95
Final Fantasy 3 us	139,95
Flintstones – Movie	129,95
Illusion of Time	119,95
Internat. Superst. Soccer	119,95
Internat. Super. Soccer 2	Vorb
Judge Dredd dt.	109,95
Jungle Strike	89,95
Justice League	109,95
Kick Off 3	119,95
Killer Instinct us	159,95
Lord of the Rings	119,95
Lothar Matthäus Soccer	99,95
Mario World 2	Vorb.
Micro Machines	99,95
NHL '95	89,95
Nigel Mansell Indicar	89,95
Obitus us.	99,95
Samurai Shodown jp	119,95
Shadowrun	109,95
Secret of Evermore us	Vorb.
Sparkster	119,95
Streetracer	109,95
Super Punch Out	109,95
Super Turrican 2	129,95
Tetris & Dr. Mario	99,95
Theme Park	119,95
Ultima False Prophet us	139,95
Unirally	109,95
Warlock	99,95
Weapon Lord us	Vorb.
50/60Hz Umbausatz	39,95

SONDERANGEBOTE

Actraiser 2	79,95
Adventure Island	59,95
Bass Tournament us	69,95
Biometal us	59,95
Black Thorne us	69,95
Blackhawk	69,95
Clay Mates us	69,95
Clayfighter 2	89,95
Clayfighter 2 us	79,95
Desert Fighter	69,95
F1-Championship	89,95
Feivel d. Mauswand. us	59,95
Final Fight 2 jp	59,95
Illusion of Gaia us	89,95
Indiana Jones	69,95
John Madden Football us	69,95
Jordan Adventure	39,95
Jungle Book	79,95
Jurassic Park 2	69,95
Lemmings 2	79,95
NBA Jam T.E.	99,95
NBA Jam T.E. us	89,95
NBA Live 95 us	99,95
Pirates Dark Water us	69,95
Return of the Jedi us	99,95
Shaq Fu us	39,95
Skyblazer	69,95
Super Bomberman 2 us	79,95
Super Game Boy	59,95
Vortex us	59,95
Wildsnake us	79,95
WWF Raw	69,95

3DO

FZ-1 PAL	899,–
FZ-1 NTSC	799,–
FZ-10 NTSC	899,–
FZ-10 PAL	948,–
11th Hour	Vorb.
Creature Shock	Vorb.
Demo. Man	119,95
Dirt Racer	Vorb.
Deadalus Encounter	129,95

FIFA Soccer	99,95
Flying Nightmares	119,95
Gex	99,95
Gridders	59,95
Hell	99,95
Immercenary	99,95
Iron Angel	Vorb.
Killing Time	Vorb.
Myst	99,95
Need for Speed	119,95
Novastorm	119,95
NHL 96	Vorb.
Off World Interceptor	109,95
Out of this World	79,95
Panzer General	109,95
Return Fire	119,95
Rise of the Robots	29,95
Road Rash	119,95
Samurai Shodown	109,95
Seal of Pharao	119,95
Sewer Shark	59,95
Space Ace	109,95
Shock Wave dt.	97,95
Shock Wave 2	79,95
Star Blade	119,95
Strahl	99,95
Space Hulk	119,95
Syndicate	119,95
Trip 'd	99,95
Theme Park	119,95
VR Stalker	99,95
Way of the Warrior	109,95
Wing Commander 3	109,95
World Cup Golf	119,95
Joypad Adapter (2 Play.)	89,95
Game Gun 2	Vorb.

PlayStation

Deutsche Spiele	
Toh Shin Den	89,95
Rapid Reload	89,95
Kileak the Blood	89,95
Novastorm	89,95
Lemmings 3D	89,95
Jumping Flash	89,95
Ridge Race	99,95
Wipe Out	99,95
Sony PSX inkl. Spiel dt	699,–
Joypadverlängerung	39,95
Ace Combat	159,95
Boxers Road	159,95
Crime Crackers	149,95
Dark Stalkers/Vampire	Vorb.
ESPN Extreme us	89,95
Evolution	Vorb.
Gunners Heaven	159,95
Jumping Flash	159,95
Metal Jacket jp.	Vorb.
NBA Jam T.E. dt.	99,95
Perfect Eleven jp.	159,95
Philosoma jp	169,95
Power Serve Tennis us	119,95
Raiden Project jp	179,95
Raiden dt.	99,95
Rayman us	119,95
Ridge Racer jp	159,95
Starblade Alpha jp	169,95
Street Fighter Movie dt	99,95
Tekken jp	169,95
Toh Shin Den jp	159,95
Total Eclipse Turbo us	119,95
Memory Card	59,95
Joypad	59,95
Namco Pad	139,95

SEGA SATURN

Saturn dt. inkl. Spiel	869,–
Saturn us inkl. Virtua Fighter	949,–
Saturn Umbau jp/us/dt	99,95
6 Player Adapter	99,95
Lenkrad	139,95
RGB Kabel	49,95
Astal	119,95
Bug	109,95
Control Pad	89,95
Clockwork Knight	89,95
Daytona USA	139,95
Gale Racer	139,95
Myst	139,95
Panzer Dragoon	139,95
Race Drivin'	Vorb.
Shinobi	119,95
Tama	139,95
Victory Goal	149,95
Wachai Connection	159,95
Virtua Fighter Remix	119,95
Adapter us/jp/dt	89,95

JAGUAR

inkl. 2 Spiele	499,–
CD-Laufwerk	349,–
CAT BOX	129,95
Alien vs. Predator	129,95
Club Drive	59,95
Checkered Flag II	59,95
Creature Shock	Vorb.
Bubsy	109,95
Double Dragon	99,95
Dragon	119,95
Fight for Life	Vorb.
Flashback	139,95
Pinball Fantasies	119,95
Rayman	119,95
Sensible Soccer	99,95
Super Burnout	119,95
Syndicate	109,95
Ultra Vortex	119,95
White Men can't Jump	129,95
Zool	109,95

Ratenkauf möglich!

ZEITSCHRIFTEN
EGM, EGM2, Gamefan, 3DO, Gamepro

Ankauf von gebrauchten Modulen in unseren Ladengeschäften

Preisliste vom 28.08.95

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Sept/Okt, Inh. Alexander Sprung.

SCHWEIZ UMBAU

SATURN DM 45,–
Umbau Kit 50/60Hz nur für's dt

PLAYSTATION DM 45,–
Umbau Kit jp/us/dt

UMBAU DM 145,–

GT ELEKTRONIK • Hohlegasse 28
CH 4104 Oberwil
Tel. 0041 61 401 41 71

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)
Preise können abweichen

FUNTRONIXX KASSEL
Friedrich Ebert Str 101
Tel.: 0561 - 12477

FUNTRONIXX HERFORD
Mindenerstr. 38
Tel.: 05221 - 84347

FUNTRONIXX UNNA
Massenerstr. 25
Tel.: 02303 - 238080

FUNTRONIXX WITTEN
Breddestr. 38
Tel.: 02302 - 51767

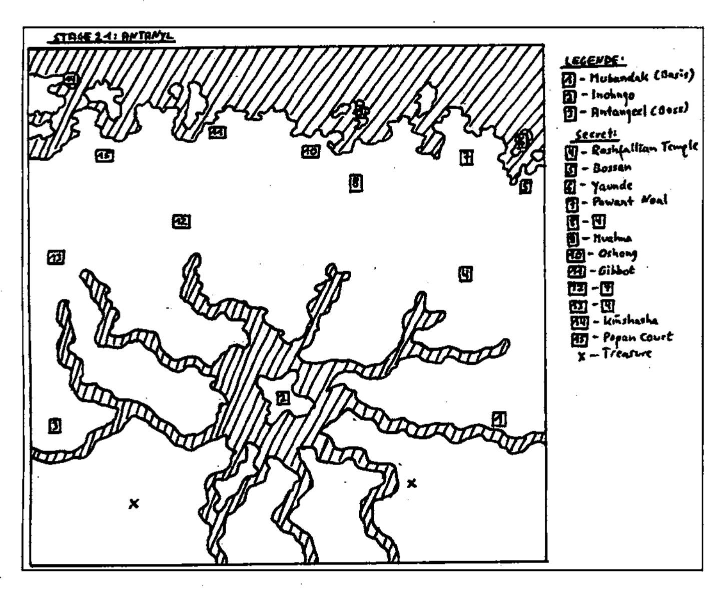
GAMESTORE ESSEN
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

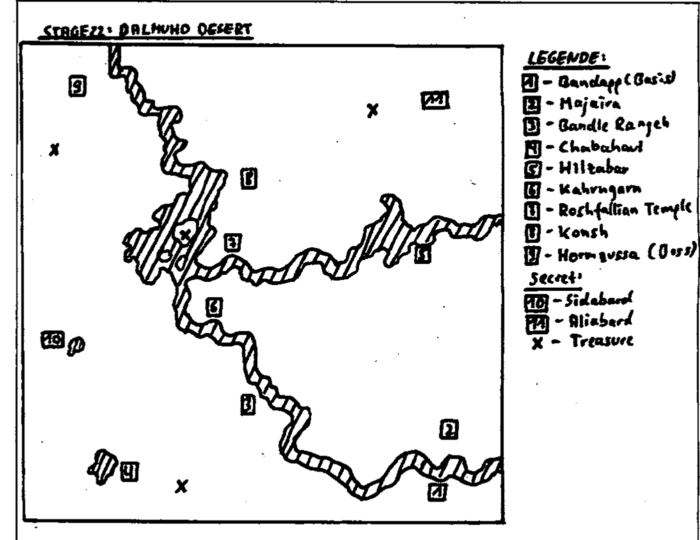
GAMESTORE DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

07461 - 79001

TRADELINK Spieleversand • Eltastr. 8 • 78532 Tuttlingen • Tel.: 07461 - 79001 • Fax: - 79003

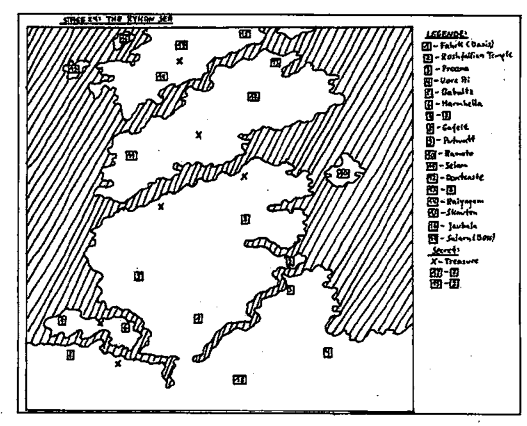
Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht

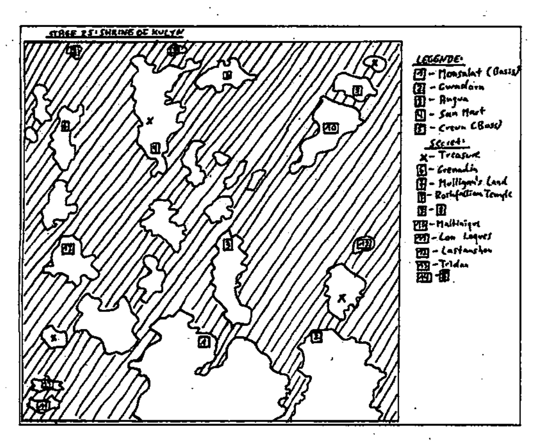


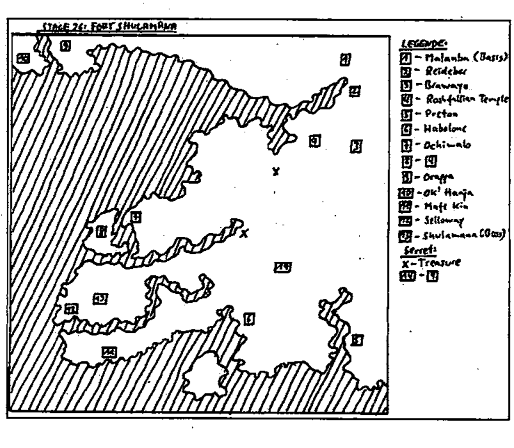


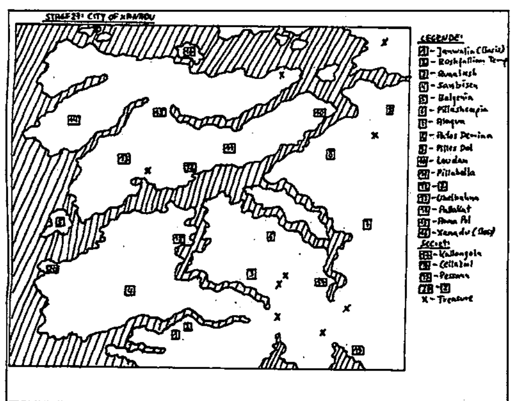
(Tome of Myths) und einen weiteren *Sentoul Demon* in 19.

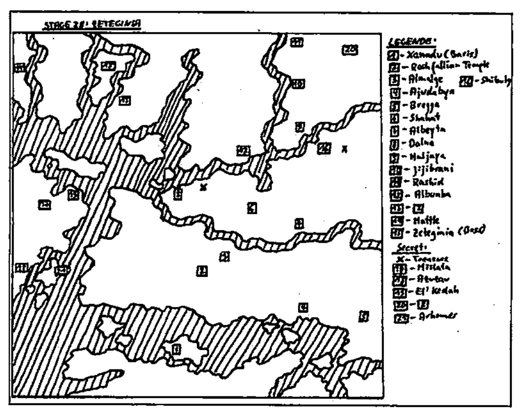
Stage 29 (Temple Shalina – The Black God): Das letzte Level. Was wird die Heldentruppe hier erwarten? Können sie Rashidi und Gares endgültig vernichten? Das letzte Geheimnis dürft Ihr selbst lüften.











! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher 'nen Doc.

Sony Playstation

Tekken

Hier sind sie, die mega 10-Hit-Combos für das beste Next-Generation-Beat'em-Up auf dem Markt.

Legende: Q = Quadrat, D = Dreieck, 0 = Kreis

Ein "+" bedeutet immer, daß zwei Buttons gleichzeitig gedrückt werden müssen.

Anna und Nina Williams:
Q, D, Q, D, X, X, D, Q, D, D

King:
Q, D, Q, Q, D, 0, 0, 0, 0, Q, X

Armor King:
Q, D, Q, Q, D, 0, 0, 0, Q, X

Michelle Chan und Wang Gin Lei:
D, Q, Q, D, X, X, X, 0, 0, D

Jack und Kuma:
_+D, Q, Q, Q, D, Q, D, Q, Q+D, Q+D

Marshall Law /Lee Chow Lang:
⊂+Q, D, D, Q, X, X, X, 0, X, 0

Paul Phoenix:
Q, D, X, D, Q, D, Q, 0, D, Q

Yoshimitsu:
Q, D, Q, 0, 0, 0, 0, Q, Q, Q

Kazuya /Heihachi Mishima:
^, ^+D, Q, D, D, K, 0, 0, Q, D, Q





Super Nintendo

Super Pang

Lang, lang ist's her, seit dieser kleine Geschicklichkeits-Spaßmacher in Amiland unter dem Namen "Super Buster Bros." erschienen ist (in Japan hieß der Titel ebenso Super Pang, nur das ist noch länger her...). Endlich war dieses Jahr auch Europa an der Reihe. Am Spielprogramm wurde nichts geändert, somit funktioniert die Level-Anwahl auch immer noch gleich: Drückt im Titelbild Start, um in den "Select-Game-Screen" zu gelangen. Drückt hier lediglich L, R, R, L, oben, unten, und schon erscheint zwischen den beiden Feldern des *Tour Mode*s und des *Panic Mode*s eine kleine Zahl, die Ihr mit den Steuerkreuztasten verstellen könnt. So läßt sich ein beliebiges Start-Level zwischen 1 und 40 anwählen.



In der Mitte des Bildes sieht man das Ergebnis der Cheat-Eingabe

Sony Playstation

Cybersled



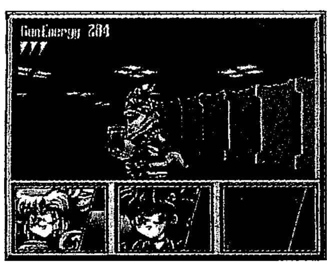
Die fünf "Schlachtschiffe" der Gegner könnt Ihr übrigens auch spazierenfahren. Gebt im Titelbild (aber nicht im Cyber Sled-Screen mit "One Player/ Two Player", sondern da, wo "Push Start" aufblinkt) lediglich folgende Kombination ein: oben, links, unten, rechts, oben, Dreieck, oben, rechts, unten, links, oben, Kreis. Ein Explosionsgeräusch bestätigt die korrekte Eingabe des Cheats. Im Bildschirm, in dem Ihr Eure Fahrzeuge auswählt, müßt Ihr dann ganz nach rechts scrollen, um die neuen Fahrzeuge begutachten und anwählen zu können.

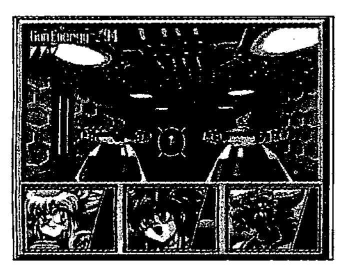
Sony Playstation

Crime Crackers

Wer irgendwann zu Beginn des Jahres den japanischen Import an Land gezogen hat, wird sich über die Cheats im Anschluß sicherlich freuen. Für volle Ausrüstung und ei-







nen zünftigen Level-Skip muß man im Titelbild R1, R1, L1, L1, R2, R2, L2, L2, links, Kreis, rechts, Quadrat, Select, Start drücken. Jetzt steht anstelle des "Press Start"-Schriftzugs die frohe Botschaft "Debug Mode". Ihr könnt dann im Spiel durch Drücken des *Select*-Buttons von Level zu Level jumpen. Um sich die spezielle Animation aus der Endsequenz anzuschauen, drückt man im Titelbild oben, oben, unten, unten, links, links, rechts, rechts, Select, Start. Statt "Press Start" steht daraufhin das Wort "Animation" im Titelbild (Marco Gross, Bremen).

Der Code, den Ihr an einer Stelle im fünften Level eingeben müßt, lautet 6178 (steht auf dem Schlüssel, den Ihr im Raum zuvor aufgesammelt habt). Der Code, der Euch im neunten Level abverlangt wird, heißt 2360.

Sony Playstation

Parodius Deluxe

Per Cheat könnt Ihr gleich zu Beginn des Spiels die volle Power-Up-Ausstattung für Euer Comic-Gefährt rausschlagen (gilt sowohl für den ersten, wie auch für den zweiten Teil). Drückt im Pausenmodus oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, X, Kreis. Ein Geräusch bestätigt, daß der Cheat funktioniert hat. Bei Parodius 1 erhaltet Ihr außer voller Bewaffnung auch das Schutzschild.

Hier noch zwei Cheats. die ausschließlich bei Parodius 2 funktionieren:

Für unendlich Leben drückt Ihr im Titelbild ("1 Player, 2 Player, Option") X, X, X, X, X, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Dreieck, Dreieck, Dreieck.

Für die Levelanwahl drückt Ihr, ebenso im Titelbild, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Kreis, Kreis, Kreis. Das Stage-Select-Menü erscheint allerdings erst, nachdem Ihr Eure Figur ausgewählt habt.

Sega Saturn

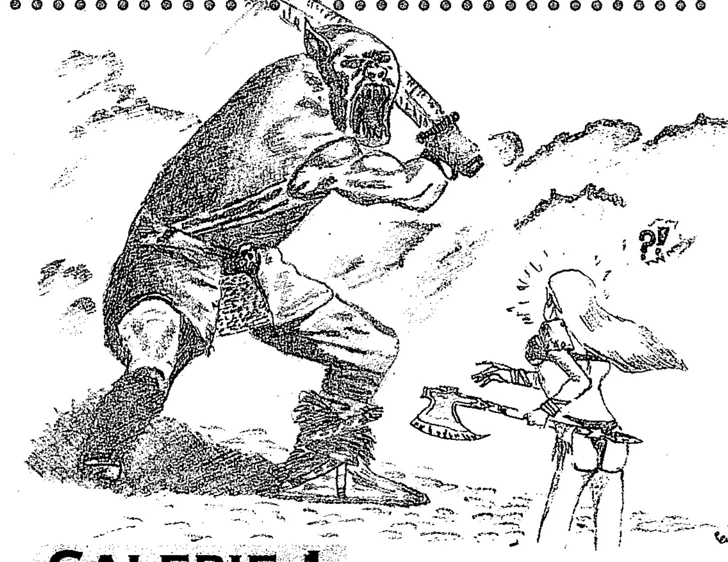


Bug

Gerade eben erst auf den Markt gekommen, und schon steht Jörg Tittel (B-Tervuren) mit dem Levelskip-Cheat, oder besser gesagt dem "BABYSEALS-Cheat" bei uns auf der Matte. Im Titelbildschirm, wenn "Start/Options" zu sehen ist, müßt Ihr nacheinander B, A, B, Y, unten, rechts, A, L, unten drücken. Bug gibt dann einen Laut von sich, womit er zu verstehen gibt, daß der Cheat akzeptiert wurde. Wenn Ihr jetzt noch in den Leveln die L-Taste und unten gleichzeitig drückt, könnt Ihr die Level überspringen. Das Wort "BABYSEALS" ergibt sich aus der Cheat-Kombination, wenn Ihr die Richtungsbezeichnungen auf dem Steuerkreuz einfach mal mit den Himmelrichtungen in Englisch (unten=**S**outh, rechts=**E**ast, links= **W**est und oben=**N**orth) ersetzt

Hier noch ein Mini-Trick für Leute, die bereits ein Speichermodul besitzen: Nach jedem besiegten Endgegner wird der Spielstand automatisch im internen Speicher des Saturn gesichert. Wenn Ihr bei Beginn der nächsten Runde die Reset-Taste drückt und in die Speicherverwaltung geht, könnt Ihr den Spielstand auf das Modul kopieren, Tage später wieder zurückkopieren, usw.





GALERIE 1 *Benjamin Bauernschmidt, Munich*

Sega Saturn

Panzer Dragoon

Hier kommt noch ein Nachtrag von Jörg Tittel aus Tervuren in Belgien:

Das normale "Extro" (wunderschöner computeranimierter Film + Bilder vom belgischen (aha! Comic-Zeichner Moebius) könnt Ihr mit folgender Kombination anschauen: links, links, rechts, links, oben, oben, unten, oben, rechts, rechts, links, rechts, unten, unten, oben, unten, links, links, rechts, links.

Für das "Hard-Extro" empfiehlt sich folgender Weg: oben, oben, unten, oben, links, links, rechts, links, unten, unten, oben, unten, rechts, rechts, links, rechts.

Beide Joypad-Kombinationen müssen übrigens im Titelbild eingegeben werden (wenn "Normal Game" und "Options" auf dem Bildschirm zu lesen ist).

Wer ansonsten noch scharf auf andere Cheats zu diesem recht annehmbaren Saturn-Starter ist, kann diese in der August-Ausgabe nachlesen.



PLAYSTATION DT
Wipe Out dt 99.90

PLAYSTATION DT
DESTRUCTION DERBY 99.90

NEO GEO CD
KING OF FIGHTERS ´95 139.00

PLAYSTATION

Artikel	Preis
Grundgerät dt	589.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joypad (NeGcon) dt	89.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Air Combat dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Diskworld dt	89.90
DNA Imperative dt	89.90
Goalstorm dt	89.90
Gundam jp	59.90
Jumping Flash dt	89.90
Lemmings 3D dt	89.90
Novastorm dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Street Racer dt	89.90
Toh Shin Den dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out dt	99.90

SATURN

Artikel	Preis
Grundgerät dt 50Hz inkl. Virtua Fighter+Clockwork	899.00
Joypad dt	44.90
Joyboard dt	89.90
Lenkrad dt	129.90
Maus dt	74.90
6-Spieler Adapter dt	79.90
MPEG-Modul dt	349.00
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD´s	89.90
Umbau dt/us/jp	99.90
Bug! dt	119.90
Clockwork Knight dt	109.90
Daytona USA dt	139.90
Digital Pinball dt	119.90
Mystery Mansion dt	139.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Rayman dt	89.90
Street Racer dt	89.90
Victory Goal dt	139.90
Virtua Fighter dt	59.90
Virtua Fighter Remix dt	69.90

3DO

Artikel	Preis
Goldstar 3DO dt 50Hz	749.00
FZ-10 us NTSC 60Hz	899.00
FZ-10 us RGB 60Hz	999.00
FZ-10 dt PAL 50Hz	749.00
Flying Nightmare us	129.90
Killing Time us	129.90
Panzer General us	89.90
Space Hulk us	129.90
Wing Commander III dt	119.90

MEGA DRIVE

Artikel	Preis
Batman Forever dt	119.90
Comix Zone	109.90
Light Crussader dt	119.90
Vector Man dt	119.90
RGB-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	39.90

32X

Artikel	Preis
Primal Rage dt	119.90
Virtua Fighter dt	119.90

Angebote schon ab DM 39.90 am Lager. Nur solange Vorrat reicht.

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9%, Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Mindestbestellwert: DM 500.-
Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

ARJAY GET YOUR GAMES
0221·121067



SUPER NES
Yoshi´s Island 109.90



SUPER NES US
CHRONO TRIGGER 149.00



SUPER NES DT
SECRET OF EVERMORE 119.90

NEO GEO CD

Artikel	Preis
NEO GEO CD 50Hz inkl. Antennenkabel, zwei Joypads, Netzteil	459.00
NEO GEO CD 60Hz inkl. RGB-Scart-Kabel, zwei Joypads, Netzteil	459.00
Joypad	69.90
Joyboard	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau us/jp	69.90
Umbau 50/60 & us/jp	99.90
Aerofighters III	139.00
Art of Fighting II	119.00
Crossed Swords II	139.00
Fatal Fury III	139.00
Kabuki Klash	139.00
King of Fighters ´94	129.00
King of Fighters ´95	139.00
Mr. Do	139.00
Panic Bomberman	139.00
Pulstar	139.00
Samurai Shodown II	139.00
Savage Reign	139.00
Super Sidekicks III	139.00
Viewpoint	129.00
World Heroes Perfect	139.00

SUPER NES

Artikel	Preis
Chrono Trigger us	149.90
DK Country II	139.90
Earthbound us	*99.90
Final Fantasy III us	149.90
Illusion of Time dt	*99.90
Killer Instinct PAL	139.90
Drei dt	139.90
Primal Rage dt	129.90
Secret of Evermore dt	129.90
Secret of Mana II us	149.90
Secret of the Stars us	119.90
Stargate dt	*69.90
Superstarsoccer II dt	129.90
Tetris II dt	119.90
Theme Park dt	129.90
Weapon Lord PAL	139.90

* = nur solange Vorrat reicht

Artikel	Preis
Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

VIRTUA BOY

Artikel	Preis
Grundgerät us	399.00

Virtua Boy-Spiele am Lager.

UNSER LADENLOKAL

JUMP N RUN®

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
(Hansaring - Ecke – Eigelstein)
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

ARJAY GAMES

Ebertplatz2 - 50668 Köln
Fon: 0221–12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

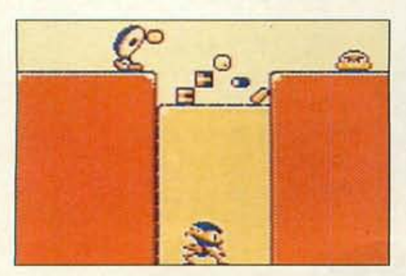
Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag bearbeitet.
Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen.

Game Boy

Zool





Beim kleinen Zool gibt es einen Trick, mit dem man sich ganz riesig Leben einheimsen kann. Wenn Ihr Euern Game Boy mit eingelegtem Zool anschaltet, dann erscheint zuerst der "Chupa Chups-Bildschirm" und dann der mit dem großen Zool (siehe auch Bild). Haltet in letzterem Screen A und B gedrückt und drückt zusätzlich mehrmals schnell hintereinander nach oben, bis die Zool-Figur anfängt zu blinken. Euer Lebenszähler geht zwar nach wie vor runter auf null, wenn Ihr fünfmal sterbt, es wird aber nie mehr ein Continue-Screen auftauchen. Die Leben werden dann sozusagen beim Wert Null eingefroren.

Super Nintendo

Prehistorik Man

Titus hat es uns mal wieder extrem einfach gemacht. Um die Level zu überspringen, bzw. direkt anwählen zu können, geht man ins Optionsmenü, setzt den Cursor auf "Exit" und hält die L-Taste ge-







drückt, während man wieder mit Start aus dem Menü herausgeht. Setzt jetzt den Cursor auf "Game Start" und drückt die R-Taste und dann zusätzlich Start. Im Spiel könnt Ihr dann im Pausemodus Select drücken, um ein Level zu beenden, bzw. gleich Select+ Start für die Levelanwahl.

Real 3DO

Shock Wave

Pausiert das Spiel und gebt die Start-Kombination für den Cheat-Mode ein: B, A, C, C, A, A. Jetzt erst könnt Ihr im Pausemodus diverse andere Cheats aktivieren:

Super Laser
C, A, A, B, A, C, A

Smart Bomb
A, C, A, B, A, A, C, A, A, A

Super Nukes
C, A, A, B, A

Unverwundbarkeit
A, B, A, C, A, A, B, A

Lustige Messages
B, A, C, A, C, A

Noch mehr Messages
B, A, B

Nachdem Ihr einen Codeeingegeben habt, verlaßt Ihr einfach wieder den Pausemodus mit Start.

Sega Saturn

Astal

Wer das Spiel bereits regulär durchgespielt hat, dem ist aller Wahrscheinlichkeit nach bereits automatisch im Optionsmenü der "Secret Mode" erschienen. Er läßt sich aber auch schneller erreichen, indem man im Optionsmenü auf einem zweiten Joypad links, rechts, links, rechts, oben, unten, L, R, Start eingibt. Der "Secret Mode" erlaubt es Euch, bis zu 99 Leben einzustellen und alle Musikstücke des Spiels anzuhören. Wer überdies noch die Levelanwahl benutzen möchte, muß ohnehin zuerst den "Secret Mode" aktivieren.

Habt Ihr also die "Vorbereitungen" getroffen, müßt Ihr im Titelbild ("Game Start/ Options") auf dem ersten Pad oben, unten, links, rechts, L, R, A, Y, C, Z, B, X drücken. Daraufhin erscheint das Stage Select-Menü.

Während des Spiels muß man Start drücken (also das Spiel pausieren) und dann folgende Kombination für Unverwundbarkeit eingeben: oben, Y, links, A, unten, B, rechts, C. Dieser Cheat gilt aber nur immer für das momentane Level, d.h. Ihr müßt ihn jeweils erneut eingeben.

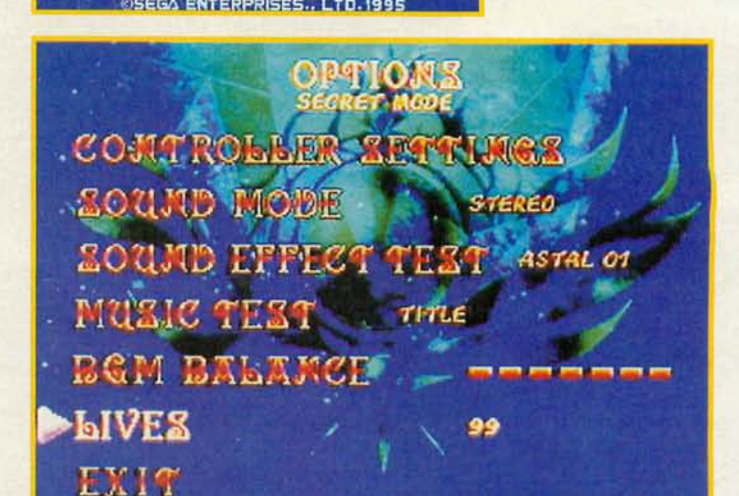
Im Zusammenhang mit dem Unverwundbarkeits-Cheat kann es vorkommen, daß man in eine Grube oder einen Abgrund hinein fällt, dabei jedoch nicht stirbt. Damit man nicht auf ewig festsitzt, kann man in einer solchen Situation im





Links seht Ihr, wie das Stage-Select-Menü aussieht.

Blick ins Optionsmenü mit 99 eingestellten Leben (siehe Bild unten)





Pausemodus L, A, R, C, B, eingeben, um sich zu befreien. Die Energie kann mit diesem Cheat im Pausemodus aufgefüllt werden: unten, R, oben, L, X, A, Y, B, Z, C, rechts, links.

Sony Playstation

Wipeout

Zwei super-brandheiße Cheats werden hier bereits gehandelt. Mit dem ersten Trick könnt Ihr direkt den *Firestar Track* anwählen, der zweite ermöglicht Euch Zugriff auf die *Rapier Class*.

Firestar: Setzt im Titelbild den Cursor auf "One Player", haltet R1, L1, rechts, Start, Quadrat und Kreis gleichzeitig gedrückt und drückt dann noch den X-Button.

Rapier: Setzt im Titelbild den Cursor auf "One Player", haltet R2, L2, links, Start und Select gedrückt und drückt zusätzlich wieder den X-Button.



Sega Saturn

Shin Shinobi Den

99 Leben: Im Hauptmenü den Cursor auf *"Game Start"* setzen und A, Z, B, Y, C, X, Start eintippen.

Expert Mode: Wieder auf *"Game Start"* gehen und diesmal A,



B, C, B, A, Start eingeben. Ihr beginnt mit einem Leben, einer Energieanzeige und null Continues.

999 Shurikens: Im Optionsmenü den Cursor auf "Shurikens" setzen, L+R gedrückt halten und dann C, A, B, eingeben. Eastern-Puristen, die sich lediglich die **FMV-Sequenzen** reinziehen wollen, tippen während der Introsequenz C, X, B, Y, A, Z, Start.

Jetzt fängt das Intro noch einmal von vorne an, die Zwi-



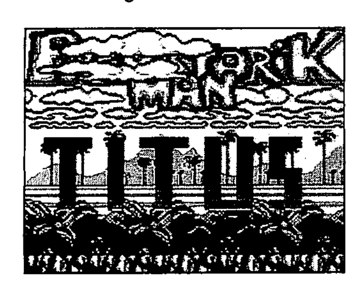


schensequenzen kommen gleich hinterher. Mit *Start* könnt Ihr dann während des

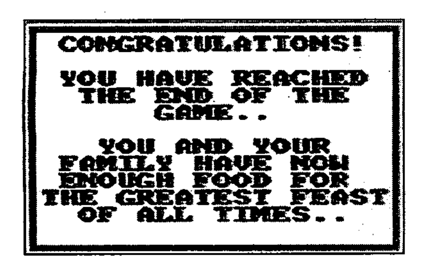
Game Boy

Prehistorik Man

Wem der sympatische Sam auf dem Game Boy zu schwer sein sollte, der kann mit folgendem Cheat ungeliebte Level überspringen: Im Titelbild (das nach dem Titus-Logo), wenn die große Schrift mit "Titus Proudly Presents..." von rechts nach links ins Bild läuft, müßt Ihr unten, A, oben, B, links, rechts, B, A, B, A, B, A, oben, unten drücken. Im Spiel kann dann jederzeit mit einem resoluten Druck auf die Select-Taste ins nächste Level umgeschaltet werden.







Real 3DO

Need For Speed

Oh, ein ganzes Sammelsurium an Tips existiert bereits zu EAs Autobahn-Sim. Leider ist die Ausführung der Cheats ziemlich frustrierend, weil man oft Dutzende Male rumprobieren muß, bis es das erste Mal klappt. Anyway, let's hit the road, wie der Nordamerikaner sagen würde:

Um den *Practice Mode* (kein Gegenverkehr) einzustellen, müßt Ihr ins Optionsmenü gehen, den Cursor auf "Skill Level" stellen und auf Pad 1 in einer fließenden Bewegung, und noch dazu schnell (!), X, R, A, L drücken. Als ob das nicht schon happig genug wäre, muß man außerdem dabei jeden angetippten Knopf runterdrücken und gedrückt halten, so daß alle vier Knöpfe am Ende der Kombination gedrückt sind. Keiner, der in die flüssige Bewegung verwickelten Knöpfe darf wieder losgelassen werden. Ist das 3DO einverstanden mit Eurer Fingerfertigkeit, dann verfärbt sich der Skill-Level-Kasten rosa-lila.

Beim nächsten Code schaut es auch eher düster aus. Ihr müßt nämlich, um den *Winter Practice Mode* zu aktivieren, erst einmal den *Practice Mode* aktiviert haben. Spielt ungefähr 10-15 Sekunden im *Practice Mode* und geht dann auf "Instant Replay" und spielt das "Band" ganz zum Anfang zurück. Drückt nun schnell den B-Knopf auf Pad 1 und X, P, C auf Pad 2 (vier Knöpfe gleichzeitig). Die richtige Eingabe wird mit kurzem Aufblinken der "Car Crashed"-Message quittiert. Nun dürft Ihr aufgeben, ein neues Spiel beginnen und im dritten Abschnitt des Alpine Tracks auf schwarzem Eis ein paar Slides hinlegen.

So, und ein' ham' wa noch. Der *Turbo Mode* ist zwar nicht derart schwierig in der Ausführung, man benötigt allerdings ein drittes Joypad. Beginnt irgendein Spiel und drückt sofort zu Beginn L, R, oben auf Pad 2 und L, R, A, C auf Pad 3 – das sind sieben Knöpfe gleichzeitig. Ist Euch die CPU gut gesonnen, blinkt auch bei diesem Cheat kurz die "Car Crashed"-Message auf. Exitet das begonnene Spiel und erfreut Euch an mehr Speed in allen folgenden Rennen.

Real 3DO

Off-World Interceptor

Geht ins Optionsmenü und setzt den Cursor dort auf "Controls". Drückt nun sechs Mal hintereinander A, B, C und zum Abschluß einmal die L-Taste. Ein Surr-Geräusch bestätigt die Cheat-Eingabe. Ihr habt daraufhin massig Kohle auf dem Konto, um eine optimale Ausstattung zusammenkaufen zu können.

Sega Saturn

Hyper Parodius

Der gute (aber langweilige) alte Konami-Cheat kommt hier mal wieder zu Ehren. Drückt für vollste Bewaffnung im Pausemodus oben, oben, links, rechts, links, rechts, B, A.



Mega Drive

Skitchin'

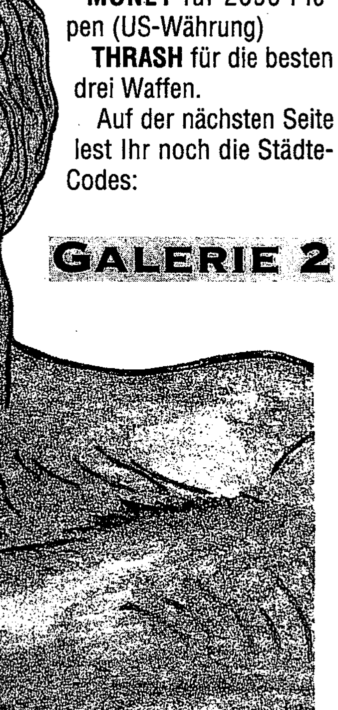
Bevor Extreme Sports auf der Playstation diesem eher müden Vertreter des Skateboard-Genres gänzlich den Rang abläuft, möchten wir die derzeitigen Skitchin'-Besitzer noch schnell mit ein paar Zauberwörtern beglücken. Gebt erst einmal im Warning-Screen den „Badass-Start-Code" ein (also B, A, unten, A, Start, Start, nacheinander, versteht sich).

Jetzt akzeptiert die Paßwortverwaltung auch folgende Codes:

ARMOR für Stufe 5-Ausrüstung
MONEY für 2000 Piepen (US-Währung)
THRASH für die besten drei Waffen.

Auf der nächsten Seite lest Ihr noch die Städte-Codes:

GALERIE 2



Markus Schwitka, Kulmbach



Links seht Ihr den schwarzweißroten Warning-Screen, in dem man den Bad-Ass-Code eingibt

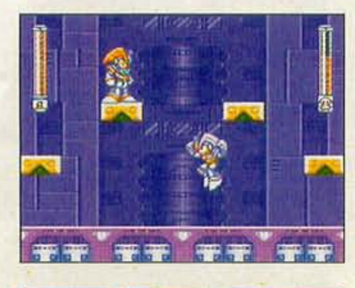
Toronto: **JAYS** (viel Wildnis, da)
Miami: **PALMS** (wie sinnig)
New York: **LIBERTY** (warum nur?)
Denver: **BRONCOS** (aha!)
San Francisco: **HILLS** (stimmt)
San Diego: **BEACH** (auch wieder wahr)
Vancouver: **TOTEM** (wesche' da' Rothäut')
Detroit: **CARS** (General Motors und so)
Washington: **CAPITOL** (because it's a capital city)

Super Nintendo

Megaman 7 (US-Version)

In seinen neuesten Streich hat Capcom einen Spaß-Zweispielermodus integriert. Wenn Ihr Euch einmal zu zweit bei MM7 kloppen wollt – viele Moves beherrschen die beiden allerdings nicht – müßt Ihr als Paßwort 1415, 5585, 7823, 6251 eingeben und das Paßwort mit L+R+Start (gleichzeitig) bestätigen. Für den Normal-Modus gibt es noch ein günstiges Paßwort zu vermelden, das da lautet: 7853, 5856, 2245, 7515.







Geheimer Zweispielermodus (oben) und vollste Ausrüstung mit dem Super-Paßwort (unten)

! Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Deziliter Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der ätzenden Sortierarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir zukommen laßt.

Game Boy

Animaniacs

Vier "normale" Paßwörter lagen uns bei Redaktionsschluß für das portable Animaniacs bereits vor.

Level 1
Dot, Leerstelle, Yakko
Wakko, Dot, Wakko
Dot, Yakko, Leerstelle

Level 2
Dot, Leerstelle, Yakko
Wakko, Yakko, Wakko
Dot, Yakko, Wakko

Level 3
Dot, Leerstelle, Yakko
Yakko, Yakko, Wakko
Dot, Leerstelle, Wakko

Level 4
Leerstelle, Leerstelle, Yakko
Leerstelle, Leerstelle, Wakko
Dot, Wakko, Wakko

Mega Drive

Warlock

Tja, so einen praktischen Cheat, wie für die SNES-Version gibt es hier nicht (oder weiß ich nur nichts davon?), aber dafür hat uns Andrea Gürayer mit den nötigen Wuppertaler Paßwörtern versorgt.

Level 1	SRVDR
Level 2	SNGDN
Level 3	BGSTR
Level 4	PLEUP
Level 5	PGBRL
Level 6	BLDVN
Level 7	DINSJ
Level 8	NRVNA
Level 9	NLYNG
Level 10	BTBYS
Level 11	SPKNS
Level 12	PRDIG
Finale	SCFSH

Super Nintendo

Ghoul Patrol

Michael Buchner aus Ebersberg hat sich wirklich riesige Mühe gemacht und alle, aber auch wirklich alle Paßwörter für das Zombie-Sequel zu Papier gebracht. Jetzt kommt's:

Level 2	CP4V
Level 3	7LBR
Level 4	KVCY

Mega Drive



Wenn dieses bunte Tier erscheint, heißt es aufgepaßt!

Spirou

Weltpremiere! Direkt von Spirous französischem Programmierteam gelangt dieser Level-Select-Cheat hiermit das erste Mal an die Öffentlichkeit. Drückt im Infogrames-Logo gleichzeitig C, B, A und links. Die Knöpfe C, B, A, müssen hierbei wirklich gleichzeitig gedrückt werden, die Richtungstaste nach links sollte einen Tick später zusätzlich gedrückt werden, im Grunde genommen aber auch fast gleichzeitig (am Anfang braucht man ein paar Anläufe für das richtige Timing). Habt Ihr es richtig gemacht, dann hört Ihr den üblichen "Seegaa"-Jingle. Wenn Ihr danach das Spiel startet und mit Start und A gleichzeitig in den Pausemodus geht, dann können dort die Level ausgewählt werden. Laßt Euch nicht von dem "abgestürzten"



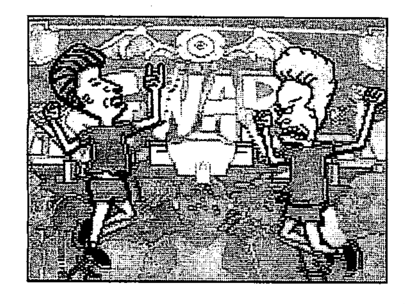
So sieht der völlig geheime und exklusiv bei uns erhältliche Level-Select für Spirou aus (was sind wir heute bloß wieder bescheiden...)

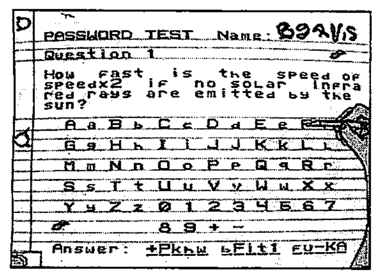


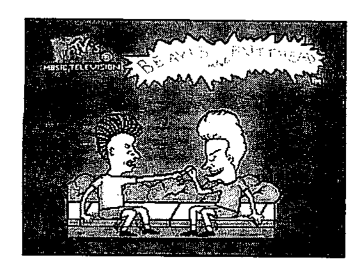
Mega Drive

Beavis & Butthead

Mit unserem ultimativen Paßwort könnt Ihr entweder direkt beim Gwar-Konzert abhotten oder mit reichlich Geld und Items in jedes Level reinschauen. Der final Code lautet "+Pkhw bFit1 fu-KA".







Game Boy

Jelly Boy

Recht beachtlich, wie viele Level die *Probe*-Konvertierer von den 16-Bit-Versionen auf den Game Boy "runterretten" konnten. Alle Paßwörter:

Ice World
8Q92HF1 0YQKWJM
Aztec World
8S19NP9 VYGQXKT
Space World
8S2B81G 778FKDR
Desert World
8Q9ZWW3 ZK-33HT
Sky World
8S2B814 3KF37MT
Fahrstuhlführer (Abspann)
8S2B85B RD9J2LR

Cheat-Code 1
KRC-FGB B809HRB
Cheat-Code 2
CHVBDTH DFHLNMS

Super Nintendo

Krusty's Super Funhouse

Mehr schlecht als recht hat der öde Acclaim-Krusty einst in unserem Test abgeschnitten. Da es eines der ersten offiziellen Pal-SNES Spiele seinerzeit war, hat sich's aber vielleicht doch der ein oder andere in der ersten Not gekauft - hier sind ein paar antike Codes aus unserem Fundus:

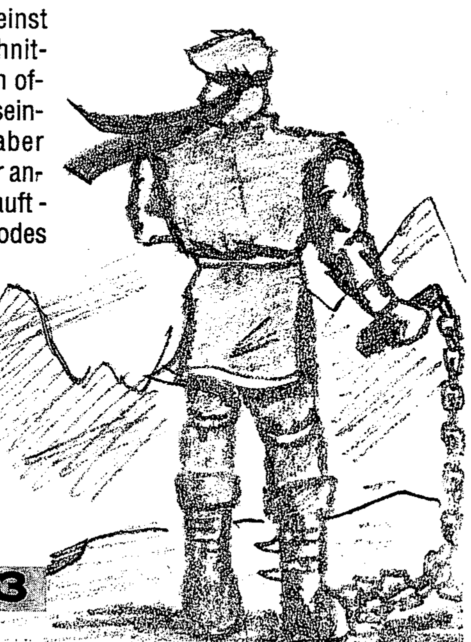
Level 1 HI KIDS!
Level 2 SKINNER
Level 3 SCRATCHY
Level 4 BARTDUDE
Level 5 BOUVIER

Game Boy

Desert Strike

Zwei eher alte Paßwörter hätten wir *hierfür anzubieten*:

Level 2 FJHGGL
Level 3 GBXHDZ



INSERENTENVERZEICHNIS

Hintergrund täuschen. Scheinbar hat die Zeit nicht mehr ausgereicht, ein eigenes Level-Select-Menü zu gestalten. Wie uns versichert wurde, war der Cheat auch wirklich nur für firmeninterne Zwecke ins Spiel *reingenommen* worden.



Super Nintendo

Castlevania X-Vampire's Kiss

Alle Paßwörter, auch die der zwei Secret Stages, haben wir bereits vorliegen. Urheber der Codes, sowie der kleinen Zeichnung auf der nächsten Seite mit dem in die Ferne schweifenden Simon, ist außer Konami/ Japan natürlich, deren Berliner Fan Timur Ceylan.



Stage 2



Stage 3





Stage 4



Stage 4'
Secret Stage



Stage 5



Stage 5'
Secret Stage



Stage 6



Stage 7



Game Boy

Jungle Strike

Neun eher neue Paßwörter gibt es dagegen für diesen heißen Taschenkrieger:

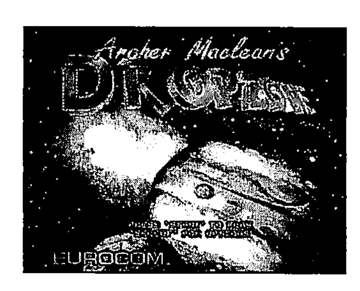
Level 2	4975200968
Level 3	2922502918
Level 4	6505068908
Level 5	0540524815
Level 6	0550792954
Level 7	0950035298
Level 8	0155908131
Level 9	1185402550

Super Nintendo

Dropzone

Ein Spiel für Kenner. Falls nicht in jedem Kenner ein Könner schlummert- hier sind die Paßzahlen, erspielt von Großmeister Hyun-Seup Ra aus Saarbrücken.

Planet IO, Wave 1: 00000000
Planet IO, Wave 5: 46482808
Planet Callisto Wave 1: 94379929
Planet Callisto Wave 5: 41258610
Planet Canymede Wave 1: 23419131
Planet Canymede Wave 5: 06774889
Planet Europa Wave 1: 67448422
Planet Europa Wave 5: 22441687



Super Nintendo

Fever Pitch Soccer

Sascha Khayat out of Rosenheim hat ob der geografischen Nähe zu unserem südlichen Nachbarn gleich das ganze Modul mit Italien durchgezockt. Die unterstrichenen Buchstaben müssen mit der X-Taste eingegeben werden, sprich es handelt sich um die blauen Buchstaben.

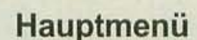
Gegner	Passwort	Kontinent	Runde
Iran	YBBBBBBGBCMVF	Asien	2. Runde
U.E.A.	YBBBBBBLBDV41	Asien	3. Runde
China	YBBBBBBRVFBDH	Asien	4. Runde
Australien	YBBBBBBWVGLN7	Asien	5. Runde
Japan	YBBBBBB1VHLH5	Asien	6. Runde
Saudi - Arabien	YBBBBBB5VKL67	Asien	Finale
Ghana	YBBBBBB9VPCL3	Afrika	1. Runde
Simbabwe	YBBBBBBFVQBVM	Afrika	2. Runde
Ägypten	YBBBBBBKVRL45	Afrika	3. Runde
Marokko	YBBBBBBPVSBDY	Afrika	4. Runde
Kamerun	YBBBBBBTVTLNH	Afrika	5. Runde
Elfenbeinküste	YBBBBBBYVVLKM	Afrika	6. Runde
Nigeria	YBBBBBB3VKL6K	Afrika	Finale
Bolivien	YBBBBBB9V2LL9	Amerika	1. Runde
Ecuador	YBBBBBB:V4MVC	Amerika	2. Runde
U.S.A.	YBBBBBCHV5B4K	Amerika	3. Runde
Kolumbien	YBBBBBCMV6LDK	Amerika	4. Runde
Uruguay	YBBBBBCRV7CN1	Amerika	5. Runde
Mexico	YBBBBBCYVBLHP	Amerika	6. Runde
Brasilien	YBBBBBC3VBW61	Amerika	Finale
Schottland	YBBBBBCBHGBLS	Europa	1. Runde
Irland	YBBBBBCGHJMVL	Europa	2. Runde
Bulgarien	YBBBBKCQHLV4.	Europa	3. Runde
Schweiz	YBBBB:B4VMCDK	Europa	4. Runde
Spanien	YBB6B:BDVTLN5	Europa	5. Runde
Holland	YBB6K:BLVHWH3	Europa	6. Runde
Deutschland	YBB6K:LKH2B6W	Europa	Finale



WA Military Command

Selten ist so viel Zeit mit einem Japano-Import verplempert worden, wie derzeit mit *World Advanced Military Command* für den Saturn. Da von Tet derzeit als "bestes Spiel der Welt" verehrt, muß ich mich fügen und für die Strategie-Fetischisten ein wenig Platz freischaufeln. Hier sind die wichtigsten Icons und Befehle.















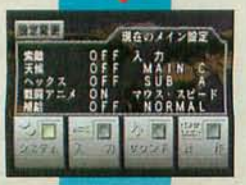











Grundeinstellungen (Icons von links): Systemeinstellung, Tasten, Sound, Mehrspielermodus

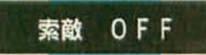

Eure Truppenübersicht


Neue Waffen

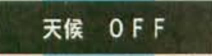

Darstellung der Lage


Briefing und Infos

Systemeinstellung

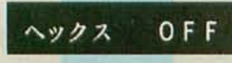


Begrenzte Sicht



Wetter

補給 OFF
Regelmäßig versorgen



Hexdarstellung

戦闘アニメ OFF
Kampfsequenzen

Battle Menü









進化・改良
Waffe bzw. Einheit weiterentwickeln







Ledierte Truppen zusammenführen
合流




Angriffs- und Verteidigungskraft


Bordbewaffnung ändern

Nur 0,3 % aller Menschen machen Dinge, die aus dem Rahmen fallen.

BORSCH, STENGEL & PARTNER

Parodius. Wenn Ihr den Rahmen sprengen wollt.

BOOOM

Parodius.
Ballerei statt Ballerina.

Zwei total durchgeknallte Action-Parodien auf einer CD: Ballern bis zum Abwinken, irre Sounds und jede Menge verrückter Figuren warten auf Dich. Bildschirmwahnsinn vom Feinsten. Für 1 oder 2 Spieler. Zitat Gamepro 10/95: "Solltet Ihr ein bißchen Shoot'em Ups mögen, ist Parodius ein Muß."







Scart-Antennen-adapter?

Ich habe gehört, daß die neuen Konsolen ohne Antennenkabel ausgeliefert werden und würde gerne wissen, warum. Gibt es einen Adapter, der es möglich macht, ein Scart-Kabel in einen Antennenausgang zu stecken? Wird Killer Instinct auf dem Ultra 64 die selbe Grafik haben, wie der Automat? **Michael Chongan, Bretten**

In der Tat werden alle neuen Systeme (Jaguar, 3DO, Saturn, Playstation) ohne Antennenausgang (und -kabel) geliefert. Während die "alten" Konsolen wohl eher als Spielzeug für die ganze Familie und jeden Fernseher angesehen wurden, haftet den neuen Systemen mehr Ruf der professionellen Unterhaltungsmaschine an. Mal ehrlich: Ein Saturn über Antennenkabel, das ist doch wie ein Renault-Zehnzylinder aufs Leiterwägelchen montiert! Man kann nicht einerseits mit technischen Traumdaten um sich werfen und andererseits dem High-End-Gerät die Bildqualität eines versauten Aquariums zumuten! Einen Scart-Antennen-Adapter gibt es nicht. Außerdem kostet der Einbau des nötigen RF-Modulators (erzeugt Antennen-Fernsehbild) auch. Ohne ist die Herstellung erheblich billiger. Vergeßt nicht, daß die neuen Konsolen technisch sehr fortschrittlich und in der Herstellung verdammt teuer sind. Das Geld verdienen die Hersteller hauptsächlich mit den Spielen. Zu Deiner *Killer Instinct*-Frage: Nintendo betont weiter, die Ultra-64-Version sei eine 1:1-Umsetzung des Automaten, also auch mit derselben Grafik.

Playstation

Ist die Playstation Video-CD-tauglich? Sind Zusatzgeräte geplant? Wie tief wird sich der Preis senken? Gibt es einen Adapter für ausländische Spiele?

Michael Rentsch, Offenbach

Ohne MPEG-Modul kann keine Konsole Video-CDs abspielen, und ein solches ist für die Playstation nicht geplant. Als Zusatzgeräte gibt es bisher das Standard-Zweit-Joypad, eine Maus, den analogen NeGcon-Controller und demnächst ein Link-Kabel zur Verbindung von zwei Konsolen.

Preislich wird sich in nächster Zeit wenig tun. Rechnet man zu dem Einkaufspreis, den die Händler kriegen, die Mehrwertsteuer hinzu, ergibt sich ziemlich genau der Verkaufspreis von 599 Mark, da müßten die Händler die Playstation schon mit Verlust verkaufen, um den Preis zu senken. Ob Sony selbst irgendwann den Einkaufspreis senkt, ist nicht bekannt. Einen Adapter für ausländische Spiele gibt es bisher auch noch nicht.

Um ein Importspiel (NTSC) auf einer offiziellen PAL-PSX zu spielen, gibt es folgenden Trick: Zuerst braucht Ihr einen RGB- (Scart-) Anschluß, sonst ist das Bild schwarzweiß. Beim Starten des Spiels liest die Playstation einen sog. Boot-Track auf der CD. Hier befinden sich unter anderem die Informationen, zu welcher Nationalität das Spiel gehört. Steht hier der falsche Code, läuft das Spiel nicht. Die Lösung ist ein "fliegender CD-Wechsel". Ihr legt eine Original-(PAL-)CD ein und schaltet ein. Während auf dem Bildschirm das zweite PSX-Logo (mit dem roten P) erscheint, dreht sich die CD ziemlich schnell. Sobald sie langsamer wird, nehmt Ihr sie schnell heraus und legt das NTSC-Spiel ein. Da bei der ganzen Aktion die Klappe offen sein muß, klemmt Ihr den Klappenschalter rechts hinten in der CD-Mulde mit irgendetwas fest. Offenbar enthält eine Playstation-CD einen oder mehrere "Bad Tracks" (uralter Kopierschutz Trick aus 64er-Zeiten). Die Position dieser Kopierschutz-Spuren ist vermutlich ebenfalls im Boot Track vermerkt. Bei den Positionen dieser Bad Tracks scheint es Unterschiede zu geben. Es läßt sich also nicht jedes Importspiel mit jeder PAL-CD starten. Bei *3D Lemmings* funktioniert der CD-Wechsel-Trick überhaupt nicht. Es gibt also eine Möglichkeit, dieser Schummelmethode einen Riegel vorzuschieben. Wir gehen davon aus, daß dieser Schummelschutz bald das Abspielen der meisten Importspiele verhindern wird.



Da haben die Leute irgend einen koreanischen Billigst-Kleinfernseher zu Hause und wollen dann die aktuellen High-End-Konsolen über Antenne anschließen. Tja, für viele ist es mit der Investition für die Konsole nicht getan. Zum vollen 32-Bit-Genuß gehört eben ein 70cm-RGB-Bild und Surround-Sound aus der Stereoanlage.

Austastlücke

Woran liegt es, daß bei Super-Nintendo-Spielen oben und unten immer ein schwarzer Balken erscheint? Verschwinden diese Balken bei einem 50/60Hz-Umbau? Nach einem Umbau laufen ja auch Importspiele auf einem offiziellen Super Nintendo, aber wie bekomme ich die breiteren US-Module in den Schacht?

Joshua Winter, Rotenberg

Zwischen den einzelnen Bildern befindet sich im Videosignal eine kurze Pause, die sogenannte Austastlücke. Normalerweise wird in dieser Lücke das "Burst"-Signal übertragen (hält die Farbträger-Frequenz konstant; gibt's bei NTSC nicht, weshalb mit dem sogenannten TINT-Regler die Farbe per Hand nachgeregelt werden muß). Beim Fernsehen wird da der Videotext übertragen (vielleicht habt Ihr die weißen Striche am oberen Bildrand schon mal gesehen). Die "PAL-Balken" entstehen, weil diese Pause beim PAL-Super Nintendo etwas länger dauert. Nach einem 50/60Hz-Umbau müßten diese Balken verschwinden oder zumindest dünner werden (hängt davon ab, wie hoch das Bild am Fernseher eingestellt ist). Bei einem Umbau sollte generell der Schacht aufgefeilt werden, damit US-Module hineinpassen. Die meisten größeren Händler (siehe Anzeigen) nehmen einen solchen Umbau vor.

NTSC-TV für Ultra 64?

Ich habe vor, mir einen neuen Fernseher zuzulegen. Da ich mir nächstes Jahr ein amerikanisches Ultra 64 kaufen möchte, will ich sichergehen, daß sich die beiden Geräte auch vertragen. Welche Voraussetzungen muß der Fernseher haben, damit ich das Ultra 64 optimal ausnutzen kann? **Thorsten Pöppel, Berlin**

Wieder einer der haben will, was er noch nie gesehen hat...

Was ich noch nicht weiß, ist, ob das Ultra 64 einen RGB-Ausgang erhält, oder ob es "nur" mit S-VHS bestückt ist. Sollte es RGB haben, kannst Du das Ultra 64 über Scart an

jeden modernen Fernseher (über Scart können sie eigentlich alle 50 und 60 Hz) anschließen. Falls Du das S-VHS-Signal verwenden mußt, ist ein NTSC-tauglicher Fernseher nötig, sonst gibt's nur ein Schwarzweiß-Bild. Am besten fragst Du den Händler, ob das Gerät über S-VHS und Normal-Video (FBAS) NTSC-tauglich ist. Lautet die Antwort "Ja", kannst Du das Ultra 64 in jedem Fall mit prima Bild und in Farbe abspielen. Gleiches gilt übrigens für alle Importkonsolen.

Video-CD

Kann man CD-i-Video-CDs auch auf anderen Systemen abspielen? Braucht man dazu eine MPEG-Erweiterung? Wann erscheint diese Erweiterung für welches System? Wie steht es mit der Bild und -Tonqualität? **Fred Krüger, Podens**

Auch wenn auf CD-i-Filmen "CD-i" draufsteht, laufen sie doch auf allen Video-CD-tauglichen Systemen mit MPEG-Modul. Wir hatten beispielsweise mit CD-i-CDs auf dem Saturn keinerlei Schwierigkeiten. Wie schon erwähnt, ist für die Playstation kein MPEG-Modul geplant, für den Saturn gibt's das Teil schon (ca. 350 Mark). Nach bisherigem Informationsstand wird das Ultra 64 keine Video-CDs abspielen können, schon weil es (noch?) kein CD-ROM hat. Aber auch, wenn es irgendwann doch noch ein CD-ROM bekommt, gehen wir davon aus, daß es bei einem reinen Videospielsystem bleiben wird. Bild und Ton von MPEG-CDs sind erstklassig (besser als VHS). Da das MPEG-System das Bild in Blöcke zerlegt und nur sich verändernde Teile überträgt (wodurch Daten eingespart werden können), kann es allerdings vorkommen, daß man (öfter im Standbild) diese MPEG-Zellen erkennt. Allerdings tauchen diese Zellen nur ultrakurz auf und stören (mich zumindest) nicht besonders. Normale 90-Minuten-Filme werden übrigens auf zwei CDs ausgeliefert.

Kratzige CD

Kann man etwas gegen verkratzte Videospiel-CDs machen? Mein Ridge Racer stürzt ab und zu beim Laden ab und ich vermute, daß es mit den Kratzern auf der schwarzen Seite zusammenhängt. **Stefanie Ora, Gmünden**

Im Gegensatz zur Audio-CD kann bei Programm-CD-ROMs nicht interpoliert werden, wenn ein Lesefehler auftritt. Ein Musik-CD-Spieler füllt entstandene Lücken mit Zwischenwerten aus den Daten auf, die er vor und nach dem Kratzer liest. Das menschliche Gehör nimmt diese Schummelei kaum wahr. Das Ticken, das man ab und zu bei fehlerhaften CDs hört entsteht erst bei wirklich großen Daten-Löchern. Fehlt aber in einem Videospiel-Programm auch nur ein einziges Bit (dafür reicht schon ein winzigkleiner Kratzer), ist das Programm u. U. überhaupt nicht mehr lauffähig. Bei CD-ROMs ist es noch wichtiger, Sorgfalt walten zu lassen, da die Fehlerkorrektur weit schwieriger ist. Tip: CD immer in die Verpackung zurück, zum Transport mit dem Finger ins Zentralloch greifen, nie mit der bespielten Unterseite auf den Tisch legen und die CD schon gar nicht nackt zwischen Büchern, Zeitschriften liegend verschieben! Verkratzte CDs lassen sich zwar manchmal durch Feinschleifen von innen nach außen (nie in Kreisform!) retten, doch das funktioniert bei Programm CDs selten, genauso wie das teure Aufbringen einer Lackschicht selten lohnt.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

Was'n das?

Wir drehen auf, Ihr dreht ab! Geile Klamotten und cooler Krimskrams mit exklusivem VG-Gang-Logo. Nur bei uns. Immer neu, immer aktuell. Kein billiger Werbemist für den kurzen Spaß von zwölf bis Mittag, sondern Qualität vom Feinsten. Kann man tatsächlich anziehen, ächt! Kein blöder Riesen-Werbeschriftzug, mit dem man rumläuft wie eine lila Kuh oder ein Kippen-Kamel, sondern dezent und dekorativ. Nicht grade geschenkt, aber auch nicht unbezahlbar. Die Eintrittskarte zum VG-Club. Streng limitiert, wie sich wohl versteht! Also Kuh-Pong ausschnippeln, bestellen und rasen vor Begeisterung!

Jetzt neu:
Das Sweatshirt.
Knuddelweiche Baumwolle, Polokragen mit Reißverschluß, großer Rückendruck weiß, aufgenähtes Web-Label.Größen: groß und viel zu groß.

49,-



Es gibt jede Menge Wege, sich seinen Auftritt zu versauen! Aber nicht mit diesem genialen Verpackungskünstler aus doppeltem gecrashtem Nylon und verstärkter Rückenplatte.

48,-



59,-

Echtes Seiko-Quarzwerk mit Longlife-Batterie, 1 Jahr Herstellergarantie, wasserdicht bis 30 m, stoßfest und im VG-Gang-Look. Exklusive Sonderauflage, streng limitiert auf 999 Stück.

Ebenfalls neu im Sortiment:
Das VG-Gang-T-Shirt. Kein popeliges Labberhemd zum Fußbodenwischen, sondern echte Edel-Qualität aus 35% Polyester und 65% Baumwoll-Pique. Oversized geschnitten. Farbe eierschale und anthrazit mit schwarzem Rückendruck und aufgenähtem Web-Label. Größen: groß und viel zu groß.

29,-

Das VG-Gang-Logo.

Auf allen unseren Sachen drauf. Gedruckt, gestickt, als Aufnäher oder einfach nur im Etikett. Japanisch natürlich. Damit's nicht jeder Fiffi übersetzen kann. Was es bedeutet? Verraten wir nicht. Nur Clubmitgliedern ...



Das Prunkstück unserer Sammlung. Mit diesem Windbreaker pustet Euch keine Windstärke mehr das Hirn aus der Rübe. Ideal zum Joggen auf'm Deich. Außenhaut wasserabweisendes gecrashtes Nylon (atmungsaktiv) mit Kontraststeppereien, Innenfutter dunkelgrauer Baumwoll-Jersey.

Größen:
Groß und viel zu groß (L, XL).



Klein, aber fein: Hip-Bag aus gecrashtem Nylon. Paßt alles rein, was man so zum Überleben braucht: Game Boy mit Ersatzbatterien, zehn Päckchen Kaumgummi und Cassetten für den Walkman – oder Zahnbürste, Rasierzeug und 'n paar Gummis für ungeplante Übernachtungen ...

25,-



Jaa ich bin dabei und will so schnell wie möglich: *

__ **Stck. Rucksack**		**48,– DM**
__ **Stck. Uhr**		**59,– DM**
__ **Stck. Windbreaker**	**L ❑ XL ❑**	**69,– DM**
__ **Stck. Hip-Bag**		**25,– DM**
__ **Stck. T-Shirt**	**L ❑ XL ❑**	**29,– DM**
eierschale ❑	**anthrazit ❑**	
__ **Stck. Sweat-Shirt**	**L ❑ XL ❑**	**49,– DM**

Bitte an folgende Adresse: (Bitte deutlich schreiben!)

Vor-/Zuname

Straße

PLZ / Ort

Datum **Unterschrift** (bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

Zahlungsart:

❑ per Scheck beiliegend zzgl. 6,– für Porto /Verpackung
❑ per Nachnahme zzgl. 9,– für Porto/Verp./NN-Gebühren
❑ per Bankeinzug zzgl. 6,– für Porto /Verpackung

BLZ bei Bank Konto-Nr.

2. Unterschrift bei Bankeinzug (die des Kontoinhabers)

Ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
Artis Design Distributionservice
Johannes-Karg-Straße 44
85540 Salmdorf/Haar
Best. per Fax: 089/ 42 59 48

Ich wünsche noch andere coole Sachen, nämlich:

Umtausch/Reklamation innerhalb von 14 Tagen möglich.

* Bitte habt Verständnis, wenn die Abwicklung ein Weilchen dauert.

MAILOMANIA

Verklebter Titel

Wäre es nicht möglich, den Adreßaufkleber für Abonnenten wie bei anderen Zeitschriften auf der Rückseite anzubringen? Hinten ist eh nur Werbung drauf, und vorne verschandelt er Eure netten Titelbildchen oder verdeckt sogar die Titeltexte.

Georg Meiller, Frankfurt

Tja, das mit "eh nur Werbung" ist so eine Sache. Diejenigen, die eine Anzeige auf der Umschlagrückseite schalten, zahlen dafür 'ne Menge Geld (die teuerste Seite im Heft!). Wir brauchen die Kohle, um unseren Preis halten zu können und der Anzeigenkunde legt Wert darauf, daß seine Anzeige auch lesbar ist. Laut Post muß der Aufkleber entweder vorne drauf oder sich auf der Rückseite oben befinden (und da spielen eben die Anzeigenkunden nicht mit). Allerdings wird zum Befestigen des Aufklebers ein sogenannter Adhäsionskleber verwendet. Eigentlich sollte der Aufkleber rückstandsfrei abzuziehen sein. Werden die Hefte bei zu hohen Temperaturen transportiert oder gelagert, kann es vorkommen, daß der Aufkleber etwas fester sitzt und beim Abziehen Streifen hinterläßt.

Unverschämtheit

Aufgrund Eures Tests von Yoshi's Island habe ich mich entschlossen, das Spiel sofort zu kaufen. Doch dann kam der Schock: Über Import-Händler kostet das Ding 219 Mark zuzüglich Versandkosten (ohne SN-Umbau oder Adapter). Gut, der Yen steht hoch, die Spiele sind in Japan billiger und der Händler will ja schließlich auch noch was daran verdienen, aber 219 Öcken? Das ist deftig, und so wartet ein weiterer gefrusteter Schüler samt schmalem Taschengeld auf den Deutschland-Release. Dasselbe in Grün gibt's mit dem Virtua Boy. Ca. 240 Mark in Japan, 499 Eier bei uns. Manche Importhändler schöpfen so anscheinend einen guten Gewinn ab. Das wäre doch eigentlich ein Thema für Forum: Händler und Hersteller zocken Konsumenten ab. Als Beispiel: Eine CD kostet in der Herstellung nur noch ein paar Mark und Sega verlangt ganz frech 139 Mark für ein Saturn-Spiel.

Florian Seidel, Bürstadt

So viel, wie Du vielleicht glaubst, verdienen die Händler und Hersteller gar nicht an den Spielen und Konsolen. Die Entwicklung eines Videospiels (gerade von umfangreichen Spielen auf CD) ist ziemlich teuer; da ist ein Milliönchen schnell verbraten. Dazu kommen etliche tausend Mark an Werbung, Verpackung, Vertrieb und Marketing. Veranschlagen wir doch mal 1,5 Millionen, bis so ein Saturn-Spiel im Laden steht.Bei einem 140-Mark-Spiel müßten dann nur zur Deckung der Kosten mindestens 11 000 Stück abgesetzt werden (und sooo viele Saturns wurden hierzulande noch nicht verkauft). Bei importierte Hardware steigt der Preis wegen zwei Faktoren: Angebot und Zoll. Wird beispielsweise ein Virtua Boy aus Japan importiert, kosten Zoll und Shipping ca. 120 Mark. Wenn es dann auch noch einer der ersten in Deutschland ist, kann der Händler noch gut was draufschlagen und das Teil schon für 500 Mark verkaufen (mei, wer's braucht...). Wer sich erinnert – die ersten 3DOs kosteten über 2500 Mark, frühe Mega Drives gingen für 600 Steine über den Ladentisch.



Das letzte Forumthema hat doch ganz nett eingeschlagen. Aufgrund der allgemeinen Stimmung haben wir uns letztlich doch entschlossen, die Kleinanzeigen einzustellen. Das Angebot in lokalen Kleinanzeigenblättern ist inzwischen ja auch groß genug und außerdem meistens gratis.

Kleinanzeigen

Wie wäre es mit ein bißchen Ordnung? So á la "Sperrmüll", die sortieren Ihre Anzeigen nämlich nach Telefonnummern. Das würde die Suche nach einem bestimmten Spiel erleichtern. Mich als Südhesse/Kurpfälzer interessieren Anzeigen aus Hamburg oder München nämlich gar wenig, weil mir der Postweg eindeutig zu riskant ist (siehe letzte Ausgabe). Da wälze ich lieber besagtes Kleinanzeigenblatt, suche mir etwas in meiner Nähe und fahre persönlich hin. Mir ist es also schnurz, ob Ihr die Kleinanzeigen drinbehaltet oder rausschmeißt, aber wenn schon, dann bringt mal ein bißchen Ordnung in die Geschichte.

Florian Seidel, Bürstadt

Ich bin der Meinung, daß es in der Kleinanzeigen-Szene zu viele Kriminelle gibt. Da werden Kopien verscherbelt, per Vorkasse abgezockt, defekte Teile teuer angeboten und dergleichen mehr. Vom Gefühl her würde ich schätzen, daß mindestens 10% der Kleinanzeigen in Eurem Heft unseriös sind. Wenn Ihr das Geld, das Ihr mit den Kleinanzeigen verdient, entbehren könnt, würde ich sagen: "Laßt es besser." Es gibt bestimmt noch andere Methoden, an gute Gebraucht-Spiele heranzukommen.

Tina Bergmann, Uelzen

Das mit den Kleinanzeigen ist ein zweischneidiges Schwert. Ich bin selbst vor Kurzem einem Schwindler aufgesessen, was mich 150 Mark gekostet hat. Danach habe ich beschlossen, nicht mehr auf solche Anzeigen zu antworten. Andererseits habe ich durch den Kauf von gebrauchten Modulen bestimmt schon 200 Mark gespart. Alles in allem bin ich also noch ganz gut weggekommen. Mir tut's

FORUM

Auf einer hauseigenen Händlermesse in Tokio stellt Nintendo Ende dieses Monats das Ultra 64 vor, im Januar folgt die CES in Las Vegas. Da wird sicher wieder viel Wind um Projekte gemacht, die noch in den Sternen stehen. Damit geht's dann für uns Leserbriefbeantworter wieder los: "Ich habe gehört, daß ..." kommt dann wieder von allen, die jedes Gerücht für bare Münze nehmen. Deshalb geht's diesmal in unserem Forum um Messeberichte. Die auf einer solchen Show vorgestellten Spiele lassen ja meist noch längere Zeit auf sich warten oder erscheinen gar in veränderter Form. **Wie beurteilt Ihr Spielemessen, auf denen sich die Hersteller so präsentieren, wie sie gerne wären?** Wie wünscht Ihr Euch den ultimativen Messebericht?

für diejenigen leid, die mehr verloren als gewonnen haben. Wie das mit Kleinbetrügereien eben so ist, wird es auch in der Kleinanzeigen-Sparte wohl eher noch schlimmer als besser werden. Bevor Eure Rubrik komplett von Betrügern übernommen wird, stellt die Geschichte lieber ein. Ist zwar schade drum, aber was nicht geht, geht eben nicht!

Sotirios Kostakis, Bern

Ich weiß gar nicht, was das ganze Theater soll. Bisher habe ich mit Kleinanzeigen nur gute Erfahrungen gemacht und eine Menge Geld gespart. Es mag ja sein, daß es einige schwarze Schafe in der Branche gibt, man muß aber schon ziemlich blöd sein, so einem auf den Leim zu gehen. Außerdem gibt´s eine Menge größerer Händler, die neben aktueller Software auch gebrauchte Spiele verkaufen (und das zu ganz annehmbaren Preisen). Wer also Angst hat, durch Kleinanzeigen betrogen zu werden, soll sich doch einfach an einen seriösen Händler wenden!

Karel Boitok, Dortmund

Das Problem, das wir mit den Kleinanzeigen haben, ist folgendes: Wir halten die Rubrik zwar für sehr nützlich und unternehmen gerne etwas, damit Ihr billiger an Spiele oder Konsolen herankommt. Wenn allerdings mit einer gutgemeinten Sache zunehmend Schindluder getrieben wird, muß man eben Vor- und Nachteile abwägen. Wir wollen keinesfalls Trickbetrügern eine Plattform für ihre Machenschaften bieten und auch nicht im Ruf stehen, indizierte Titel anzubieten . Wie Florian schon bemerkte, ist es sowieso empfehlenswerter, Angebote aus einer regionalen Zeitung wahrzunehmen und sich persönlich mit dem Anbieter/Abnehmer in Verbindung zu setzen. Deshalb überlassen wir die Videospiele-Kleinanzeigen ab sofort einschlägigen Kleinanzeigenblättern. Abschließend noch einmal unsere Empfehlung an Euch: Wenn Ihr Euch etwas schicken laßt oder selber versendet, achtet unbedingt darauf, daß Ihr einen Absendebeleg habt. Wenn möglich, laßt Euch Bestellungen per Einschreiben schicken. Das ist zwar etwas teurer, aber lieber zwei bis drei Mark mehr bezahlt, als einen Hunderter in den Wind geschossen...

Verrat!

Ich verstehe nicht, wieso Psygnosis Destruction Derby, wipEout und 3D Lemmings für den PC umsetzt. Ich dachte, Psygnosis gehört jetzt zu Sony? Da wäre es doch einleuchtender, diese Spiele exklusiv für die Playstation zu entwickeln (als Zugpferd sozusagen). Wenn ich einen PC hätte, würde ich mir doch keine Konsole kaufen, wenn die selben Spiele auch für meinen Computer rauskommen.

Christian Kostow, Leipzig

Von Psygnosis zu verlangen, sie sollen keine Computerspiele entwickeln, wäre, als würdest Du von Sony den Stop der Elektronikgeräte-Produktion fordern. Psygnosis ist mit Computerspielen großgeworden, und auch wenn das Team jetzt zu Sony gehört, werden sich die Jungs bestimmt die PC-Umsetzungen nicht nehmen lassen. Außerdem: Wenn jetzt die aktuellen Playstation-Spiele leicht auf einen PC umzusetzen sind, warum sollte sich Sony dann das gute Geschäft entgehen lassen? Immerhin kostet ein Rechner, auf dem die Playstation-Spiele mit auch nur annähernd gleicher Geschwindigkeit laufen (Pentium mit 90 MHz) mindestens 3000 Mark. Wenn Du jetzt *wipEout* spielen wolltest und vor der Wahl stündest, PSX oder Pentium zu kaufen, nehme ich doch stark an, daß Du Dich zu Gunsten Sonys entscheiden würdest. Also vom PC-Sektor her hat die Playstation sicher nicht allzuviel zu befürchten – zumindest nicht demnächst (das ist schließlich eine völlig andere Käuferschicht).

Saturn

In meiner japanischen Beschreibung sind nur die zwei SH2-CPUs erwähnt. Überall sonst lese ich aber, daß der Saturn auch eine SH1 mit 20 MHz hat. Fehlt mir jetzt eine CPU, oder was? Kann es sein, daß ich einen der ersten Saturns erwischt habe, zumal beim Starten 1994 und Version 1.00 zulesen ist. Waren die ersten Geräte vielleicht schlechter bestückt? Habe ich dadurch irgendwelche Einbußen bei Grafik oder Sound? Bei meinem Virtua Fighter verschwinden ab und zu einige Polygone von den Kämpfern (z.B. am Oberarm von Akira). Werden vielleicht gar nicht alle Programme auf meiner Import-Maschine laufen? Außerdem habe ich einen Bug (einen Fehler, keinen Käfer) in meinem CD-Menü. Immer, wenn ich die CD einlege, erscheint "Programm wird geladen". Kann ich das Programm irgendwie updaten oder ist alles fest in einem ROM verankert? Der Saturn-Sound ist ziemlich miserabel. Wenn ich eine Audio-CD einlege, rauscht's und knackt's, daß es keine Freude mehr ist. Kann das an meinem RGB-Kabel liegen?

Alex Hoffmann, Himmelstadt

Die zwei Hauptprozessoren des Saturns heißen SH1 und SH2. In Deiner Anleitung wird nur etwas abgekürzt. Dein Saturn ist nicht schlechter bestückt, als jeder andere. Auch die Version 1.00 von 1994 läuft ganz normal mit allen Spielen – mit einer Ausnahme: den Sprachfehler "geleden" haben alle Saturns der Serie 1.00. Ein Update ist schwierig, da man das IC mit dem kompletten Bios austauschen müßte. Weil Du ein japanisches Gerät hast, wird Sega Deutschland sicher nicht weiterhelfen. Außer dem einen Wort gibt es keine praktischen Unterschiede zwischen den alten und neuen Versionen. Die Polygonfehler bei Virtua Fighter sind sicher programmbedingt. Deine Tonprobleme könnten in der Tat auf das Scart-Kabel zurückzuführen sein. Bei manchen Saturn-RGB-Kabeln ist die Abschirmung nicht angeschlossen (mit Masse verbunden). Falls der Fernseher seine Video- und Audio-Masse über die Abschirmung bezieht, kann es durchaus vorkommen, daß der Ton rauscht. Auf den Hardware-Vergleich der letzten Ausgabe hin haben sich ja gleich ein Rudel Leute tierisch aufgeregt (wie zu erwarten war). Das mit der polygonalen Übertreibung bei der Playstation ist nämlich nur eine Seite der Medaille: Sega tönt mit leistungsfähigem "Parallel-Processing", was bei penibler Auslegung auch nicht ganz der Wahrheit entspricht. Die beiden Prozessoren arbeiten nämlich gar nicht 100% parallel, weil je ein Zwischenspeicher (zugänglich über zwei 16-Bit-Busse) eingesetzt werden muß. Mancher behauptet gar, daß die Playstation leistungsfähiger sei, als der Saturn. Den technischen Daten nach stimmt das nicht. Darüber, ob mehr PSX- oder Saturn-Spiele technisch besser sind, läßt sich wiederum herrlich streiten.

Papierkorb?

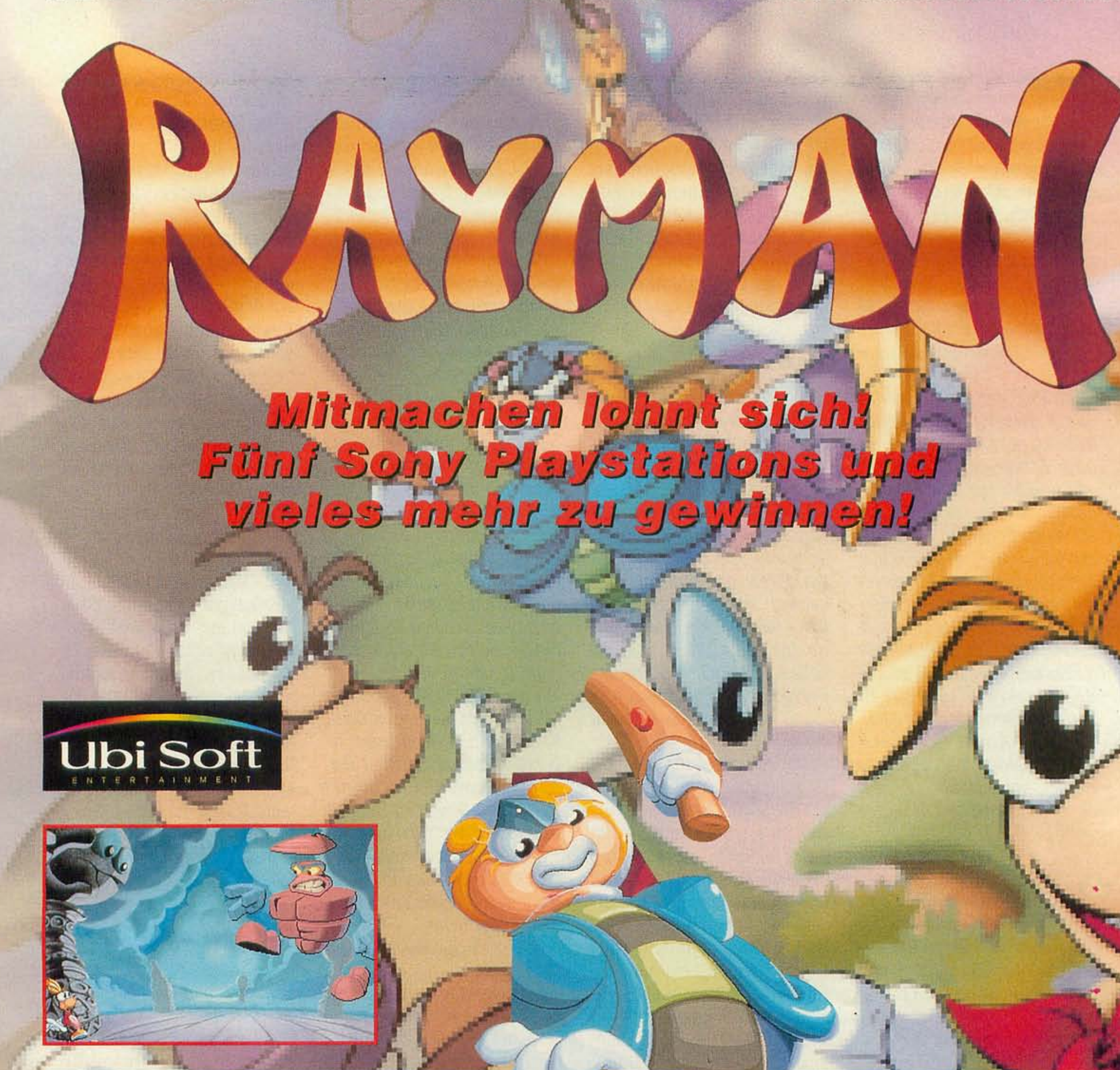
Ich habe Euch jetzt bestimmt schon viele Zeichnungen von meinen Lieblings-Videospielfiguren geschickt, die nie abgedruckt wurden. Was macht Ihr denn mit der ganzen Leserpost?

Melanie Hinterseer, Peiting

Leider haben wir nur in den Ticks & Trips Platz für Zeichnungen und die sucht Dirk aus. Was nicht ins Heft kommt, landet an der Wand - als Tapete.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München



Mit Rayman erleben Jump-Run-Fans einen neuen Höhenflug: Rund Hunderttausend Amerikaner haben den witzigen Paradieshelden bereits in ihr Herz geschlossen. Jetzt steht Knuddeltyp Rayman kurz davor, Deutschland in seinen Bann zu ziehen. Anläßlich dieses denkwürdigen Ereignisses haben wir für Euch heiße Preise an Land gezerrt, die uns Rayman-Erfinder Ubi Soft freundlicherweise spendiert hat. Es geht halt nichts über eine zünftige Verlosung mit tollen Hauptgewinnen! Um es Euch nicht ganz so einfach zu machen, haben wir uns drei Fragen ausgedacht, die jeder aufmerksame Video-Games-Leser sicher leicht beantworten kann.

Hier die Fragen:

1. Wieviele Farben werden bei Rayman (alle Systeme) auf dem Bildschirm gleichzeitig dargestellt?

2. Wie lautet der Name des zuletzt erschienenen 16-Bit-Moduls (SNES/MD) von Ubi Soft?

3. In welchem Land hat Ubi Soft seinen Firmenhauptsitz?

Schreibt die Lösungen einfach auf eine Postkarte oder schickt ein Fax an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort "Rayman"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089/4613 5046

Einsendeschluß ist der **1. Dezember 1995** (Datum des Poststempels). Die Gewinner werden in der Ausgabe 01/96 veröffentlicht. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen und Mitarbeiter des Verlages sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen (heul!).



-Gewinnspiel

Hier die Preise:

1. – 5. Preis: Je eine Sony Playstation inklusive Rayman
6. – 13. Preis: Je ein Rayman-Spiel für Playstation oder Saturn
14. – 23. Preis: Je eine wertvolle Rayman-Armbanduhr, die es sonst nirgendwo zu kaufen gibt
24. – 33. Preis: Je ein bombenstarkes Rayman T-Shirt

Außerdem winken 30 Trostpreise in Form von Schlüsselanhängern, Aufklebern und weiterem Krimskrams, den man sonst nicht unbedingt zum Überleben braucht.



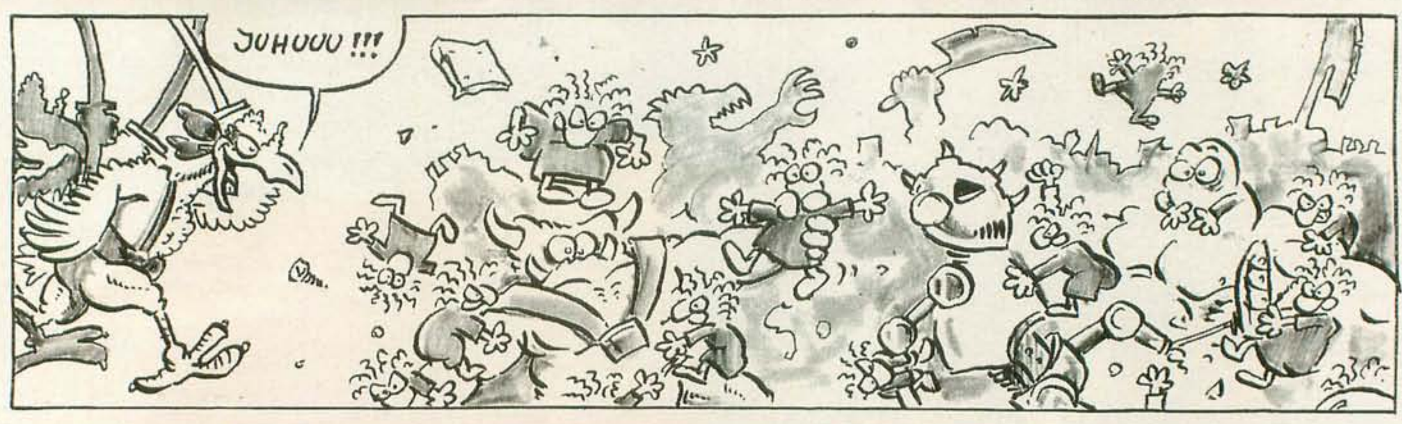
RETURN TO MODUL

Was bisher geschah: Hartmut will auch weiter Kanzler bleiben, und läßt einen Samurai-Roboter aufmarschieren. Todesmutig wird der echte Kanzler(-zombing) dieser Killermaschine entgegengeworfen, was wiederum die 500 Zombings über sich selbst hinauswachsen läßt. Zu kompliziert? Tja, das Leben ist nun mal nicht immer einfach, was einen echten Ninja-Turkey aber nur begeistert ...









JA, DAS SIND DIE MASSENSZENEN, DIE JEDER ZEICHNER FÜRCHTET. DENNOCH HABEN WIR WEDER HONORAR NOCH TUSCHE GESCHEUT, UM EUCH DIESES EPISCHE ERLEBNIS DARZUSTELLEN.



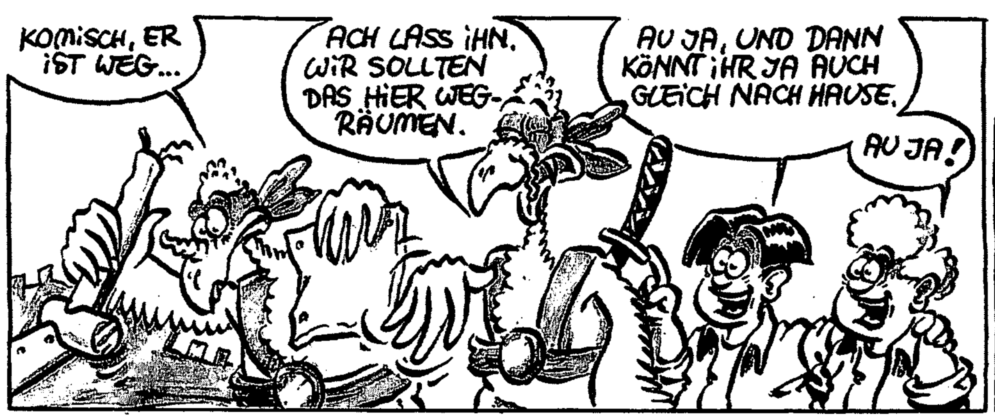


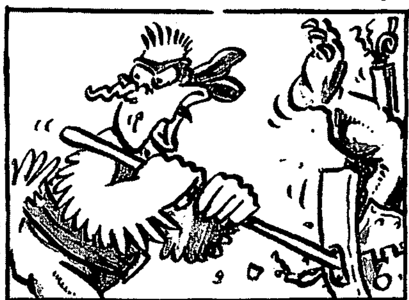














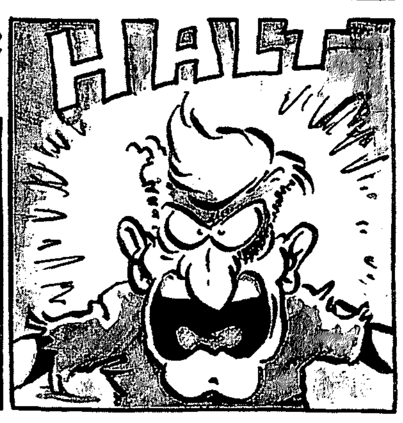














Und wieder einmal ist es Hartmut, der den wohlverdienten Schluß dieser Serie vereitelt. Diesmal allerdings im Alleingang gegen vier zu allem entschlossene Ninja-Turkeys. Wacker, wacker. Wird er die Rückkehr der gefiederten Gesellen endgültig verhindern können? Ist in der nächsten Folge echt (wirklich echt) Schluß? Und was kommt danach? Und reichen die Antworten auf diese Fragen aus, um noch einmal zwei Seiten zu füllen? Wenn Ihr das wirklich wissen wollt, kauft einfach die nächste Ausgabe (raffiniert, was?!).

ATARI JAGUAR

Mutanten-Tragödie
Ultra Vortek

Digi-Prügelspiele erfreuen sich auf allen Systemen ungebrochener Beliebtheit. Atari bringt mit *Ultra Vortek* einen weiteren Beat'em-Up-Vertreter, der unübersehbar von dem legendären Midway-Prügler inspiriert ist. Die Ähnlichkeiten zum großen Vorbild findet Ihr nicht nur in der Grafikpräsentation wieder, sondern auch in allen Kämpfercharakteren, die eine ganze Reihe von Special-Moves aus dem Repertoire des allseits bekannten Kultmegahits beinhalten. Ihr wählt einen von sieben Haudegen aus, worauf Euch die enttäuschten übrigen sechs zum Kampf herausfordern. Die Palette der Prügelknaben setzt sich nicht durchgehend aus digitalisierten Sprites zusammen, auch versteinerte Monster-Mutanten oder morphende-Androiden geben ihr Debüt. Mit ausgeklügelten Joypad-Kombinationen entlockt Ihr den Helden Feuerbälle, kraftvolle Flugangriffe oder akrobatische Schlageinlagen. Natürlich gibt's auch wieder Finishing-Moves, die nunmehr als "Anamilities" bezeichnet werden. *ws*





Das Krümelmonster hat zugeschlagen: Rechts sieht man noch die Gebeine des Gegners liegen



„Man nehme eine berühmte Prügelvorlage, baue davon ein paar Special Moves ein, male dazu schöne Hintergründe, und fertig ist das Beat'em-Up der Neuzeit. Warum nur ließ sich Atari wieder dazu verleiten, den Jaguar-Besitzern ein weiteres 08/15-Modul vorzusetzen? Zugegeben: Die Grafik ist passabel, mit recht großen, wenn auch nicht sonderlich schön animierten Sprites; beim Sound dominieren energische Digi-Kampfschreie und durchschnittliche Musikthemen. Auch die Steuerung gibt sich ohne große Mängel, doch alle Computergegner knockt man selbst auf gehobenem Schwierigkeitsgrad relativ leicht aus. Wer für diese Knüppeltragödie über einen Hunderter ausgegeben hat, wird sich die Entwickler an den Marterpfahl wünschen."

System: Jaguar
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: 16
Hersteller: Atari
Testversion: Atari
Spieler: 1 bis 2
Features: Spielstandspeicherung
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 4
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 63%
Musik: 53%
Soundeffekte: 50%



Mayan Adventure
Pitfall

Video Games Classic



Links: Wozu so eine Peitsche nicht alles gut ist! Unten: Durch die Minen rast Ihr auf dem Kohlenwagen

Pitfall Harry, der Held der ersten Pitfall-Spiele, wurde im mittelamerikanischen Dschungel entführt. Als sein Sohn Harry Jr. macht Ihr Euch nun natürlich auf die Suche nach Eurem alten Herrn. Zunächst schlagt Ihr Euch mit Wildschweinen, Schlangen und Affen herum, in späteren Levels trefft Ihr unter anderem auf die Geister verstorbener Maja-Krieger, Leoparden und Skelette. Zur Verteidigung benutzt Ihr in erster Linie Eure Peitsche, in den Stages verstreut findet Ihr aber auch Bumerangs, Munition für Eure Steinschleuder und sogar einige Smartbombs. Goldene Statuen weisen Euch den Weg und dienen auch als Zwischenspeicherpunkte, zum Auffrischen Eurer Lebensenergie nehmt Ihr rote Herzen auf. Nach dem ersten Dschungel-Level folgen unter anderem der grafisch ansprechende Wasserfall, die Goldmine, eine uralte Maja-Stadt und weitere antike Ruinen. *rz*



„Soll man sich nun über ein ausgezeichnetes Jump'n Run für den Jaguar freuen oder sich darüber ärgern, daß die 16-Bit-Vorbilder Eins zu Eins umgesetzt wurden? Spielerisch überzeugt Pitfall auf jeden Fall. Die ausgezeichnete Animation läßt keine Wünsche offen, Harry klettert elegant an Lianen hoch und macht auch beim Bungee-Jumpen eine gute Figur. Für Nostalgiker haben die Entwickler auch hier wieder das uralte Atari-VCS-Pitfall von 1982 versteckt. Womit wir zum einzigen größeren Kritikpunkt kommen: Auch Pitfall ist definitiv kein 64-Bit-Spiel, grafisch besteht praktisch kein Unterschied zur SNES-Version. Wieder einmal werden die Möglichkeiten der Jaguar-Hardware nicht ausgereizt. Wer sich damit zufrieden gibt, erhält mit Pitfall ein ausgezeichnetes Jump'n Run, aber "Do the Math"? I don't think so!“

System: Jaguar
Spieletyp: Action-Jump'n Run
Megabit: 32
Hersteller: Imagitec
Testversion: Atari
Spieler: 1
Features: Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	65%
Musik:	62%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß 85%



SONY PLAYSTATION



Mit frontalem Faustschlag legt Lee seine Gegner flach



Alle Fighter verfügen über eine stattliche Anzahl von Special Moves

Nahkampf-Nachwuchs
Tekken

Video Games Classic

Japanische Playstationbesitzer warten bereits sehnsüchtig auf den Nachfolger *Tekken 2*. Deutsche Beat'em-Up-Fans müssen sich vermutlich noch für längere Zeit mit dem gerade erschienenen Vorgänger vergnügen. Unmittelbar nach dem Einschalten darf das klassische Shoot'em-Up-Spiel *Galaga* als charmanter Ladezeit-Überbrücker gezockt werden. Danach gibt es ein minutenlanges SGI-Intro zu bewundern, das alle Fighter-Persönlichkeiten eindrucksvoll präsentiert. Insgesamt acht schlagfertige Kämpferrecken stehen zur direkten Anwahl bereit. Bis auf den Samurai-Krieger "Yoshimitsu" japanischer Abstammung, der über ein Schwert als Waffe verfügt, verläßt sich die restliche Fighter-Riege auf ihre Faust-, Kick- und Combo-Künste. Genau wie bei *Battle Arena TohShinDen* wurden alle Spielfiguren mit Texturen und Gouraud-Shading-Effekten verkleidet. Neben dem Standardblickwinkel gibt es eine zweite Perspektive, die das Geschehen aus einer schrägen Draufsicht präsentiert. Habt Ihr acht Runden gewonnen, taucht der erste "Middleboss" auf, und zum Finale erwartet Euch ein ausgefuchster Obermotz. Wurde ein Match am Stück durchgespielt, kann jeder der sechs Vorbosse als Spielfigur direkt angewählt werden. *ws*

Für jeden Fighter schlummert ein gerenderter Vor- und Abspann auf der CD. Der "Galaga"-Loader (letztes Bild) versüßt einem die Ladezeit.







Zwei Sicht-Perspektiven stehen zur Auswahl. Wer mit einem Charakter alle Gegner schafft, darf danach den Vorboß als Spielfigur anwählen

„Seit es Tekken, Tohshinden und Virtua Fighter für das traute Heim gibt, ist die testende Prügelspielgemeinde in mehrere Lager geteilt. Auch in unserer Redaktion gab es schon heftige Diskussionen, welches Beat'-em-Up nun wirklich das Bessere ist. Ich selbst war auf Anhieb von der hochauflösenden Grafik und der flüssigen Animation der Charaktere begeistert. Auch die Special-Move-Palette ist im Gegensatz zu Tohshinden auf anspruchsvolleres Niveau getrimmt. Natürlich hat auch Tekken seine Schwächen: Neben dem Kampfgeschehen wird lediglich der Untergrund in Echtzeit berechnet, und die Hintergründe bestehen aus langweiligen Bitmap-Einblendungen. Des weiteren ist der Bewegungsfreiraum nicht frei wählbar, das bedeutet, das Kampfgeschehen spielt sich wie bei Segas Polygon-Prügler auf einer Ebene ab. Ansonsten gibt es keine großen Mankos festzustellen, mal abgesehen von den leichten Flackeranfällen der Energieanzeigen, die hauptsächlich im Replay-Modus auftauchen. Bleibt abschließend zu sagen: Tekken erreicht grafisch nicht ganz die Finesse von Tohshinden, hinterläßt dafür im spielerischen Bereich aber einen weit besseren Eindruck. Jeder Playstation-Besitzer kann bedenkenlos zugreifen.“

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Memorycard, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

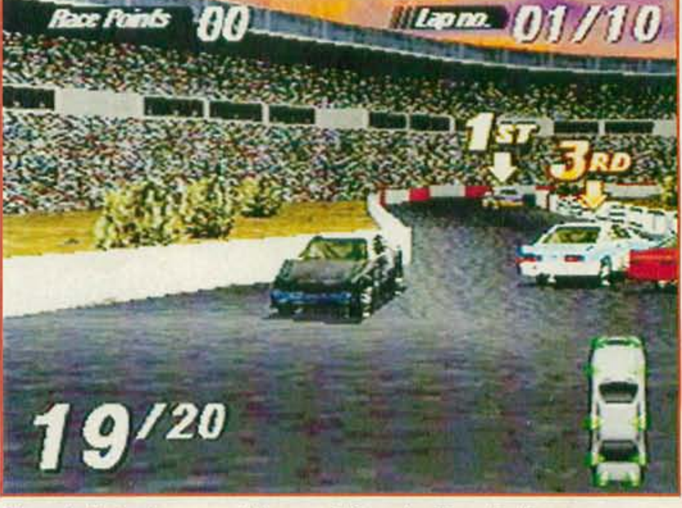
Grafik:	81%
Musik:	81%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 86%





Destruction Derby gehört zu den Rennspielen mit mehr Spielmodi als Strecken



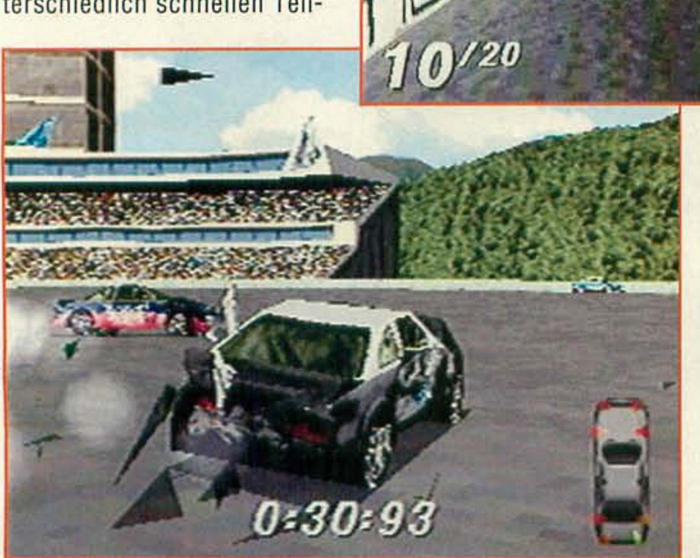
Zwanzig Teilnehmer, und dann mit Karacho über die Kreuzung ...

Splitterholz

Destruction Derby

Soso, die Playstation kann also eine halbe Million Polygone durch die Gegend schubsen (oder waren´s doch nur 80.000?). Anscheinend kam ein kluges Köpfchen bei Psygnosis auf die Idee, diese Polygone zu Stock-Cars zusammenzusetzen und bei Unfällen wieder auseinanderfliegen zu lassen. Nach unseren Maßstäben müßte man *Destruction Derby* als Rennspiel bezeichnen. Die CD enthält nämlich gleich zwei Rennmodi. Beim "Stock Car Racing" müßt Ihr möglichst flott eine vorgegebene Rundenzahl auf einem der fünf Kurse hinter Euch bringen. Im "Wreckin' Race" gilt das Gleiche, Ihr bekommt jedoch für spektakuläre Crashs Bonuspunkte. Zwei der Strecken sind mit Kreuzungen bestückt, und was das für ein 10-Runden-Rennen mit 20 unterschiedlich schnellen Teilnehmern bedeutet, könnt Ihr Euch ja ungefähr vorstellen. Zur (dringend nötigen) Schadensübersicht ist am Bildschirmrand Eure Mühle in Draufsicht abgebildet. Verschiedenfarbige Pfeile zeigen an, wie stark Ihr an welcher Stelle beschädigt seid. Erlischt einer der beiden Marker für den Motorzustand, haucht Euer Renner ein schwarzes Rauchwölkchen aus und scheidet aus dem aktuellen Rennen. Geht einem Reifen die Luft aus, wird's mit der Lenkung schwierig, bei zwei Platten kommt Ihr nicht mehr auf Touren. So richtig spaßig geht's allerdings erst in den "Destruction Derby"-Modes zu. In einer runden Arena fahrt Ihr ein Duell gegen Computer oder Gegenspieler (mit zweiter PSX und CD, versteht sich). Wer auf mehr Action steht, wählt den normalen oder den "Total Destruction"-Modus aus. Hier versammeln sich alle zwanzig Teilnehmer in der "Bowl". Entweder heißt's "jeder gegen jeden" (normal) oder "alle gegen einen, und der seid Ihr" (Total Destruction). Während im normalen Destruction Derby nach Crash-Punkten gefahren wird, geht's in Total Destruction nur darum, möglichst lange zu überleben (und eine Minute ist da schon eine verdammt gute Zeit). Was das Ganze so interessant macht, ist der Realismus, mit dem die Unfälle ablaufen. Die Bewegungen der Fahrzeuge, Beulen, Rauchwolken, wegfliegende Trümmer und die Soundeffekte kommen wie in echt. Die vier anwählbaren Perspektiven tun Ihr übriges zum Realismus dazu. Egal, welches Rennen Ihr fahrt, Ihr könnt immer die letzte Verschrottungsaktion im Replay noch einmal so richtig genießen. Sämtliche Bestzeiten, Eure Plazierung im Klassement und sogar ganze Replay-Sequenzen lassen sich zum späteren Aufruf im RAM einer Speicherkarte verewigen. *js*

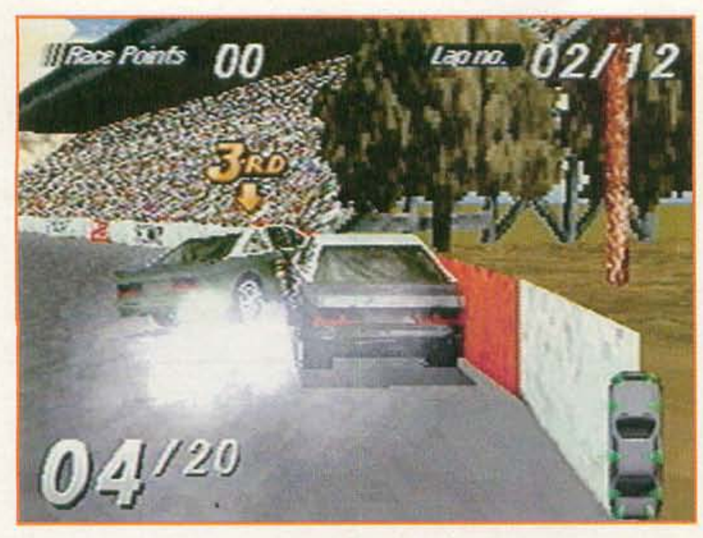
Jaja, wenn's eng wird, müssen sich die Kleinen eben durchbeißen. Ohne Drängeln kommt Ihr nie an die Spitze.



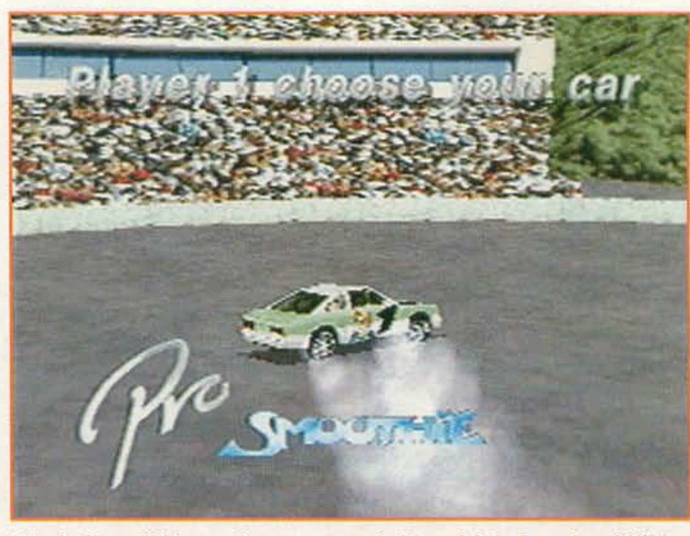


Nirgends fliegen die Fetzen so schön, wie im Total-Destruction-Modus. Alle gegen einen ist aber auch fies...

SONY PLAYSTATION



Auch ein dritter Platz will hart erkämpft werden



Die drei anwählbaren Karren unterscheiden sich in Speed und Härte



Nett aber überflüssig – der Pitstop ist nur ein Grafikdemo



Zwei Dutzend Teilnehmer auf einem kurzen Rundkurs garantieren spektakuläre Crash-Situationen



Im Replay habt Ihr das letzte Rennen noch einmal im Überblick



*„Es ist mir zwar ein völliges Rätsel wieso, aber irgendwie gelte ich bei uns schon lange als Pistensau ("...hier, teste doch das mal, ist genau das richtige für Dich"...). Allerdings – bei dem Spaß, den ich mit Destruction Derby habe, könnte da sogar fast was dran sein. Einerseits kann man sich mit Destruction Derby prima abreagieren (Sound voll aufdrehen), andererseits ist das Spiel jedoch auch in der Lage, mittels immer neuer Bestzeiten langfristig zu motivieren. Ob sich das gediegene Rudelschubsen allerdings für Führerscheinneulinge eignet, wage ich doch mal zu bezweifeln. Gerade die Powerhalse im Rückwärtsgang macht nach 'nem Crash so richtig Laune (zur Nachahmung **nicht** empfohlen!). Aber zwei Dinge gibt's doch, die ich am fröhlichen Verschrotten bemängeln möchte: Erstens ist in den Championship-Modes zu viel Glück im Spiel (was ja bei Total Destruction oder Wreckin' Race nicht weiter stört) und zweitens gehen Euch die dümmlichen und immer wiederkehrenden Kommentare des Sprechers nach einer halben Stunde derart auf die Nerven, daß Ihr sie am liebsten ausschalten würdet. Was Destruction Derby noch etwas aufwertet, sind die zusätzlichen Zwei-Spieler-Modi. Da es etwas schwierig ist, sich ein Duell in der Arena zu liefern (Ihr fahrt meist aneinander vorbei) bieten sich die Rennen eher an. "Wer schafft die meisten Runden" oder "wer geht zuerst durchs Ziel" ist im Duell noch am Spannendsten. Um Stadtverkehrsfrust abzubauen gibt es nichts besseres."*

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel mit Action
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis/Sony
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption, unterstützt NeGcon
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

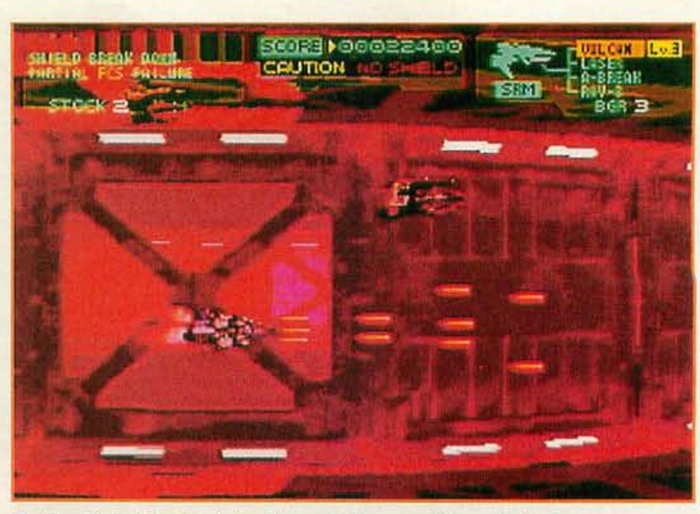
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	74%
Musik:	65%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß 80%

SONY PLAYSTATION

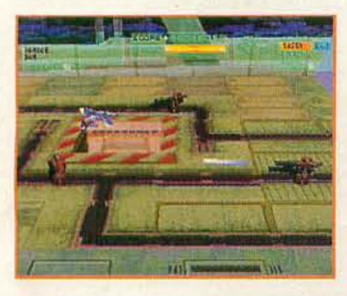

Im 3D-Level taucht plötzlich ein Grand Phage auf

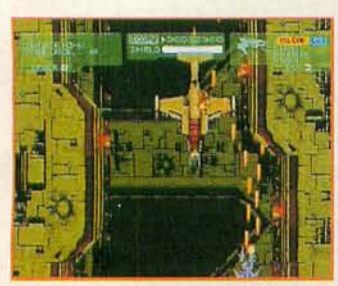

Später findet Ihr Euch in einem Seitenscroll-Level wieder

Vielfältig

Philosoma

Seit es 32-Bit-Konsolen gibt, scheint die allgemeine Ballerlust wieder aufzuflammen. *Philosoma* ist ein Spiel, das sich vor allem durch die Vielfalt an Perspektiven auszeichnet. Man kann nicht einfach sagen, dies sei ein Seiten-Scroller oder ein 3D-Shoot'em Up. Hier kommen nämlich beinahe alle gängigen Scrolls und Perspektiven zum Einsatz. Es existieren sogar Level mit einer Sicht nach hinten, wo Ihr beispielsweise feindliche Verfolger abschießen müßt. Die Übergangsphase von einem Scroller-Typ zum anderen erfolgt eleganterweise durch gerenderte Zwischensequenzen, die den Perspektivenwechsel (fast) butterweich über die Bühne bringen. Insgesamt birgt das Spiel vier Level, die in jeweils mehrere Perspektiven- und Scrollabschnitte aufgeteilt werden. Als Pilot eines Raumjägers habt Ihr vier Schußwaffen, zwei Raketentypen und Smart-Bomben zur Auswahl, die durch Aufnahme von Items aufgepowert bzw. bestückt werden. Auch die Schutzschilde, die bis zu zwei Treffer oder Zusammenstöße absorbieren können, werden durch dafür bestimmte Items regeneriert. Manchmal sind sie lebensnotwendig, um die unermüdliche Schar von Mechano- bzw. Biomonstern abzuwehren, ganz zu schweigen von den Boßgegnern wie den "Muscle"-Raumschlachter in Level 2, der einmal im Vertikal- und danach im 3D-Scroll fürchterlich wütet. Habt Ihr jedoch einmal einen Level komplett durchgespielt, könnt Ihr ihn abspeichern und jederzeit darauf zugreifen. *tet*




In Philosoma findet Ihr alle erdenklichen Perspektiven



"Das erste Shoot'em Up von Sony CE ist für meinen Geschmack ziemlich gut gelungen. Zwar sieht das Ganze aus, als hätte man einzelne Schnipsel aus verschiedenen alten Ballerspielen zu einem Stück zusammengeschustert, doch die Übergangssequenzen, die die einzelnen Teile miteinander verbinden, wirken optisch sehr reizvoll. Wenn man das Spiel zum ersten Mal sieht, ist man verwirrt und zugleich auch fasziniert von dem Überraschungseffekt. Die Übergänge, beispielsweise vom Seitenscroll in den Vertikalscroll, lassen nämlich kaum Zeit für eine Atempause. Man muß höllisch darauf achten, wann eine Zwischensequenz endet und wo das eigentliche Spiel beginnt. Hat man so einen kompletten Level geschafft, darf man sich den Spielstand auf die Memory-Karte sichern. Leider benötigt man für die vier Level in Philosoma nicht mehr als drei Stunden Spielzeit, und das ist eben viel zu kurz."


Beruhigend: Im ersten Level gibt's auch die gewohnte Seitenansicht

System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sony CE
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 78%
Musik: 66%
Soundeffekte: 69%


Spielspaß 69%

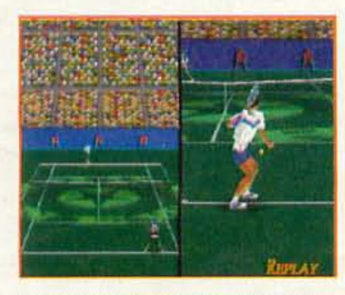
Lachnummer

Power Serve

In Japan steht *Power Serve* als *Ground Stroke* in den Läden, in Europa wird die erste Tennissimulation fürs PSX von Ocean vertrieben. Zur Auswahl stehen Euch vier männliche und vier weibliche Tenniscracks, die äußerlich stark an bekannte Spieler erinnern, Andre Agassi , Pete Sampras und Steffi Graf erkennt sogar der Tennislaie. Ihr tretet alleine oder paarweise zu einem Single- oder Doppelmatch an, per Memory Card speichert das Programm Eure



Andre Agassi spielt im für ihn typischen Outfit



Bei diesem Spiel nützen auch verschiedene Ansichten nichts

Erfolge. Während des Spiels stehen Euch verschiedene Perspektiven zur Auswahl, darunter auch ein horizontal oder vertikal gesplitteter Bildschirm für den Zwei-Spieler-Modus. Auch allein dürft Ihr die Betrachtungsweise beliebig wechseln, es gibt sogar eine Kamera, die sich ständig um den Spieler dreht. Jede Szene läßt sich nochmal in Zeitlupe aus verschiedensten Blickwinkeln betrachten. Zum Spielen benötigt Ihr eigentlich nur zwei Tasten, eine für alle Grundschläge und eine für Lobs. Das Programm berücksichtigt alle gültigen Tennisregeln, inklusive Tie-Break. *rz*



„Wer dieses Spiel verbrochen hat, gehört eigentlich eingesperrt. Die Entwickler waren offensichtlich so mit der Grafik beschäftigt, daß sie die Spielbarkeit völlig außer acht gelassen haben. Die vielen verschiedenen Perspektiven und flüssigen Animationen beeindrucken denn zu Beginn auch, aber schon nach dem ersten Ballwechsel merkt man, daß irgendwas faul ist. Wie sehr man sich auch anstrengt, kein Ball geht ins Aus, die Schläge haben immer dieselbe Länge und Härte, von Abwechslung keine Spur. Von Top Spin oder Slice haben die Programmierer offensichtlich noch nie was gehört, der größte Joke sind jedoch die unterschiedlichen Perspektiven. Wieso integriert man eine Kamera, die sich pausenlos um den Spieler dreht, so, daß man den Ball nicht kommen sieht, wenn die Kamera gerade nicht in Richtung Gegenspieler zielt? So ein Dreck!“

System: Playstation
Spieletyp: Tennissimmulation
Megabit: CD
Hersteller: SPS
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	64%
Musik:	25%
Soundeffekte:	47%

Spielspaß 19%



Wer durch ein grünes Tor fährt, kassiert Bonus-Kohle



Was macht denn das weiße Werbeschild mitten auf der Straße?

Vollgas

Extreme Games

Wer schon immer mal mit Skateboard, Rollerblades, Mountain Bike oder Rodel mit über 100 Sachen durch Großstädte oder malerische Landschaften rasen wollte, ist bei *Extreme Games* von Sony genau an der richtigen Stelle. Allein oder zu zweit (per gesplittetem Bildschirm) nehmt Ihr entweder an einer kompletten Saison teil oder bestreitet einfach nur ein freundschaftliches Wettrennen. Eine Saison besteht aus zwölf Rennen gegen jeweils 15 Gegner, der Schwierigkeitsgrad läßt sich in vier Stufen verändern. Vor dem Rennen wählt Ihr Euren Piloten aus 16 unterschiedlichen Charakteren, Ihr entscheidet Euch für eines der Sportgeräte und schließlich bestimmt Ihr noch den zu absolvierenden Kurs. So könnt Ihr z.B. durch San Francisco, Rom oder Südamerika fahren. Falls Ihr genügend Geld verdient habt, kauft Ihr Euch stärkeres Material. Um den zahlreichen Hindernissen während des Rennens auszuweichen, springt Ihr oder duckt Euch, falls Euch ein Konkurrent überholt, haut Ihr ihm mit den L-R-Tasten eine vor den Latz. Die gelben, grünen und blauen Tore solltet Ihr möglichst alle durchqueren, denn dann dürft Ihr nach dem Rennen im Bonus-Kurs jede Menge Kohle scheffeln. *rz*

Oben: Die Balken zeigen Stärken und Schwächen jedes Fahrers in sechs Kategorien



„Grafisch erinnert Extreme Games mit schneller, sehr flüssiger und detaillierter 3D-Grafik an EAs Road Rash oder Need for Speed, nur fahrt Ihr halt mit etwas ungewöhnlichen "Fahrzeugen" durch die Gegend. Auch spielerisch überzeugt Extreme Games, der hohe Schwierigkeitsgrad auch im einfachen Level erfordert ausgiebiges Training, die abwechslungsreichen Strecken mit unterschiedlichen Anforderungen lassen keine Langeweile aufkommen. Der Zwei-Spieler-Modus sorgte für spannende Kämpfe zwischen Ralph und mir, wobei wir uns natürlich meist gegenseitig die Plazierungen verdarben. Soundmäßig bietet Extreme Games natürlich den gewohnten 32-Bit-Standard mit vollem CD-Sound und tonnenweise digitalisierter Sprachausgabe. Extreme Games ist ein interessantes Rennspiel nicht nur für Rollerblade- oder Skateboard-Freaks."

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sony
Testversion: Primal Games
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	80%
Musik:	70%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 69%



Willkommen in Nevada, bis zum Ziel ist es nicht mehr weit

Fire, Ice & Dynamite

Novastorm

Weltrettung ist mal wieder das Gebot der Stunde. Ein Militärcomputer terrorisiert die Menschheit und muß zerstört werden. Als Held schwingt Ihr Euch auf den Pilotensitz eines Kampfraumers und düst los. *Novastorm* ist als 3D-Scroller angelegt. Euer Raumschiff seht Ihr von hinten, während die Umgebung rasend schnell unter Euch vorbeiscrollt. Genau hier liegt das Besondere von *Novastorm*: Sämtliche Landschaften, Korridore und Endgegner sind brillant vorgerendert und als Film auf CD abgelegt. Das heißt natürlich nicht, daß Ihr nicht irgendwo anstoßen könnt. Endgegner werden ganz normal getroffen, kommt Ihr einem hervorstehenden Landschaftsdetail zu nahe, droht der Absturz. Die Feinde, die wie die Fliegen um Euch herumschwirren, kommen aus allen Richtungen und hinterlassen (sofern Ihr ein ganzes Geschwader ausrottet) aufrüstende Extras. Da die Filmbestandteile von *Novastorm* so umfangreich sind, erscheint das Spiel auf zwei CDs, die Ihr auf halbem Weg wechselt. *js*


Ihr zischt mit Eurem Raumer durch einen gerenderten Film


Die Korridore vermitteln ein phänomenales Speed-Gefühl



geht so

Bei der tierischen Geschwindigkeit, mit der das Spiel abläuft, ist auch der Super-Profi-Shoot'em-Up-Spezialist reichlich gefordert. Die Stellen, die bei den ersten Versuchen als unfair erscheinen, sind mit etwas Übung irgendwann zu meistern, da die Feinde immer in den selben Formationen über Euch herfallen (Ihr wißt schon, der Lerneffekt...). Die psychedelische Umgebung, die ständig in Bewegung ist, gibt Novastorm irgendwie etwas bombastisches. Da können Euer Raumer und auch die "Durchschnittsfeinde" nicht ganz mithalten. Die sind zwar auch gerendert, erscheinen aber etwas fuzzelig. Wer sich zu den ganz Hartnäckigen zählt und auf Render-Grafik steht, ist mit Novastorm ganz gut versorgt. Alles in Allem kann Novastorm mit Philosoma nicht ganz mithalten.

System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: 2 CDs
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1
Features: Highscores
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	72%
Musik:	65%
Soundeffekte:	58%

Spielspaß 65%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Auch durch Schrägflug ändert sich nichts an der dürftigen Steuerung



Wir machen den Weg frei – die Smartbomb ist oft die letzte Rettung

Turbo Edition

Total Eclipse

Beim Namen *Total Eclipse* dürfte es bei den meisten schon klingeln – richtig, gab's schon mal für das 3DO. Warum die PSX-Version "Turbo" heißt, ist mir allerdings ein Rätsel, so klein, wie die Unterschiede sind. Es ist immer noch dasselbe Spiel: Eine außerirdische Rasse hat eine vergnügliche Menschenhatz beschlossen und beginnt, die gute alte Erde zu bombardieren. Ihr sollt als Elitepilot das Übel bei der Wurzel packen und startet auf den Planeten, von dem die Raketen kamen. Dabei wechseln sich in allen Missionen Flüge über hügelige Planetenoberflächen und rasante Fahrten durch unterirdische Tunnel ab. Euer Flitzer hat eine Energiereserve, die mit der Zeit, durch Kollisionen und feindliche Treffer abnimmt. Zerstört Ihr einen Feind oder ein Bauwerk, wird wieder aufgefüllt. Je nach aufgelesenem Extra benutzt Ihr eines von drei Waffensystemen, das über drei Stufen aufrüstbar ist. Wechselt Ihr die Waffen, fangt Ihr quasi wieder von vorne an. Dazu werden Euch drei Smartbombs beschert, die in Form einer Energiewand einen Teil Eures Weges leerräumen. Jetzt ratet mal, was am Ende einer Mission auf Euch wartet: Richtig, ein Boss, groß und böse. Nach dessen Beseitigung gibt's ein kurzes Paßwort zu notieren. Vorneweg und zwischendurch halten Euch Rendersequenzen über die Story auf dem laufenden. *js*

Zwischen den Endgegnern wechseln sich Planeten-Level und Tunnel-Passagen ab

geht so

"Manchmal habe ich den Eindruck, daß manche Entwickler uns Pressefritzen absichtlich mit möglichst langen Spielenamen ärgern wollen. Naja, sei's drum, wenn's nervt, wird eben abgekürzt (wer weiß noch, wofür ASSMGP2 stehen könnte?). Wenn Crystal Dynamics jetzt anfängt, 3DO-Spiele umzusetzen, dürfen wir uns ja noch auf einige "alte Hüte" freuen. Total Eclipse fand ich schon auf dem 3DO nicht so toll (wegen der miesen Steuerung). Die verschiedenen Planeten unterscheiden sich nur unwesentlich (mach 'ma die Lava blau, und schon haben wir einen Eisplaneten), wodurch spätestens in Runde drei Level zwo die Langeweile einkehrt. Der einzige Ansporn zum Weiterspielen ist dann nur noch die Neugierde auf den Endgegner. Da kaum an Total Eclipse gefeilt wurde, bleibt's wertungstechnisch beim alten. Wer auf 3D-Ballerspiele steht, könnte sich auch für Novastorm entscheiden."



Lieber das linke Extra – beim Waffenwechsel wird abgerüstet

System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Crystal Dynamics
Testversion: BMG Interactive
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	74%
Musik:	50%
Soundeffekte:	48%

Spielspaß 66%

SONY PLAYSTATION

VIDEO GAMES CLASSIC

Nimm zwei

Hyper Parodius

Endlich wird der immense Speicherplatz der CD mal etwas besser ausgenutzt! Hyper Parodius enthält nämlich sowohl den ersten, als auch den zweiten Teil des kultigen Konami-Shooters. Daß in Parodius andere Ballerspiele (überwiegend aus dem eigenen Hause) durch den Kakau gezogen werden, dürfte den meisten noch in Erinnerung sein. Im zweiten Teil wurde zu dieser bunten Palette veräppelter Spiele ein weiteres hinzugefügt: Parodius 1. Es finden sich viele Elemente aus dem ersten Spiel, die allerdings auf das ulkigste verfremdet oder imitiert werden. Das erfolgreiche Gradius-Spielsystem ist auch in *Parodius 2* nicht geändert worden. Nach wie vor habt Ihr es mit einem Horizontal-Scroller mit dem klassischen Extrawaffensystem zu tun. *js*



Viel Spaß beim Rotwildregen! Der "Ufo-Catcher"-Level spielt auf die Überpräsenz dieser Automaten in Japan an.



super

„Ich stell's mir schwierig vor, zu programmieren, wenn die Arme der Entwickler in Jacken stecken, deren Ärmel auf dem Rücken verknotet sind. Aber irgendwie haben sie's wieder hingekriegt, ein schreiend-komisches Ballerspiel zu basteln. Der Schwierigkeitsgrad liegt etwas über dem des ersten Teils, der Abwechslungsreichtum von Parodius 2 erzeugt allerdings genügend Motivation. Die poppigen Klassik- und Voksliedthemen tragen wie schon im ersten Teil ihr Scherflein zum Unterhaltungswert bei. Wer nicht unbedingt nur schnelle Polygone sehen will, kommt an dieser Kultscheibe keinesfalls vorbei. Die Daten für Parodius 1 entnehmt Ihr bitte dem Test in Ausgabe 1/93. Bei der Grafik geht es natürlich wegen der Leistungsfähigkeit der PSX um 10% runter."

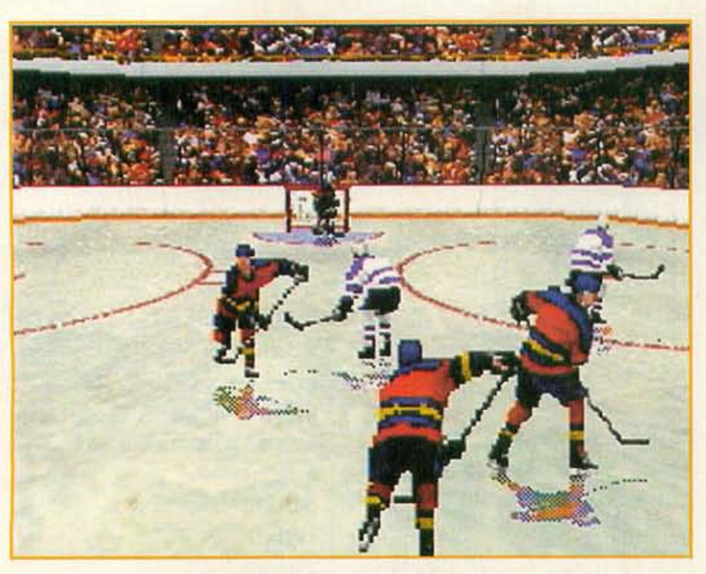
System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

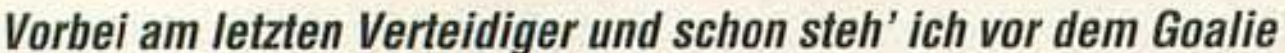
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	84%
Musik:	82%
Soundeffekte:	80%

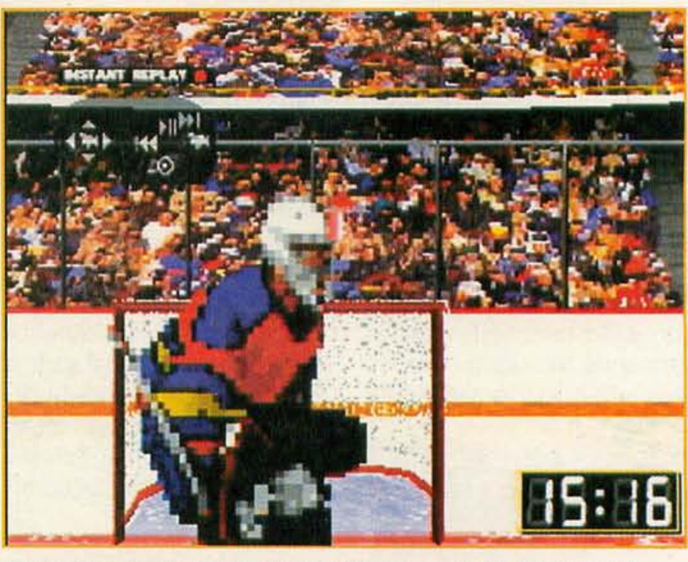
Spielspaß 84%

SEGA SATURN





Vorbei am letzten Verteidiger und schon steh' ich vor dem Goalie



Das Leben aus der Sicht eines Pucks, wer kauft die Filmrechte?

Ausgecheckt

NHL All-Star Hockey

Als erste Firma veröffentlicht Sega mit *NHl All-Star Hockey* eine Eishockeysimulation für eine der 32-Bit-Konsolen. Electronic Arts will noch vor Weihnachten mit *NHL'96* für PSX und Saturn folgen.

Gleich zu Beginn begrüßen Euch zwei Kommentatoren im Sega-Sports-Studio. Von hier aus beginnt Ihr ein Freundschaftsspiel, startet eine Saison, seht Euch die Statistiken der letzten NHL-Spielzeit an oder kreiert Eure eigenen Hockey-Cracks. Vor dem Match schaltet Ihr die wichtigsten Regeln an oder aus, z.B. Abseits, Fouls, Strafzeiten und unerlaubten Weitschuß. Normalerweise kontrolliert Ihr immer den puckführenden Akteur, mit "Role Playing" läßt sich jedoch auch ein bestimmter Spieler festlegen, den Ihr dann während des kompletten Matches steuert. Während des Spiels dürft Ihr aus neun verschiedenen Perspektiven wählen, im Zeitlupen-Modus kommen sogar noch vier weitere Kamerapositionen dazu, wobei besonders die "Puck-Cam" für witzige Einstellungen sorgt, denn hier seht Ihr das Spielfeld aus der Sicht des Pucks. Mit zwei Sechs-Spieler-Adaptern, zwölf Joypads, zwölf Kumpels und viel Platz im Wohnzimmer, könnt Ihr mit einem dutzend Kumpels ein Match austragen. Alle Spielstände und Statistiken speichert das Programm ab, die ausführliche Anleitung empfiehlt allerdings den Kauf eines RAM-Cartridges, da die Spielstände sehr viel Speicherplatz benötigen. *rz*





Rechts: Wie soll man denn bei der Perspektive irgendwas erkennen?

geht so

"Wie schon lange befürchtet, entwickeln sich viele 32-Bit-Spiele zu reinen Grafikorgien, bei denen leider der Spielspaß außen vor bleibt. Auch NHL All-Star Hockey bietet grafisch erstklassige Unterhaltung. Digitalisierte Spielsequenzen, echte Kommentatoren und eine Vielfalt unterschiedlicher Perspektiven zeigen, was der Saturn drauf hat. Doch was nutzen neun Kamerapositionen, wenn keine einzige den nötigen Überblick verschafft? Was nutzt der Sprecher, der jede Szene kommentiert, wenn die Steuerung nicht das geringste Gefühl für das Spiel vermittelt? Die vielfältigen Features, der gute Sound und die ansprechende Grafik sollten nur Beiwerk zu einer guten Simulation sein, wenn das eigentliche Spiel nichts taugt, hilft auch das beste Umfeld nichts. NHL All-Star Hockey ist ein ausgezeichnetes Grafik-Demo, das zeigt, was in der 32-Bit-Hardware steckt, wer jedoch eine gute Eishockey-Simulation sucht, sollte im Augenblick lieber auf die 16-Bit-Versionen von EAs NHL'96 zurückgreifen."

System: Saturn
Spieletyp: Eishockeysimulation
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 12
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	77%
Musik:	82%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 61%

SEGA SATURN

Kipp mich...

Layer Section

Bei *Layer Section* habt Ihr's mit einer waschechten Automatenumsetzung zu tun. Es handelt sich um ein nahezu klassisches Weltraum-Shoot'em Up. Mit Dauerfeuerfinger düst Ihr durch den Raum und später auch über Planeten. In feinster *Raiden*-Manier werden sowohl Bodenziele als auch Feinde auf gleicher Höhe bekämpft. Die obligatorische Smartbomb sucht Ihr im hektischen Treiben allerdings vergeblich. Vor Eurem Raumer befindet sich ein Zielkreuz, das den Laser auf Bodenziele und Feinde aufschaltet, die sich unter Euch befinden. Der normale Schuß wie auch der Laser können durch Aufsammeln von Extras aufgebohrt werden.

Das Besondere an *Layer Section* (das in heimischen Spielhallen "Ray Force" heißt) ist der Saturn-Mode. Der Bildschirm des ursprünglichen Vertikal-Scrollers wird um 90 Grad gekippt. Entweder fliegt Ihr jetzt einen Horizontal-Scroller (dann müßt Ihr die Steuerung umstellen) oder Ihr legt den Fernseher auf die Seite und kämpft im Arcade-typischen Hochformat. *js*



Ob horizontal oder vertikal, Layer Section ist die Arcade für daheim



„ Das Einzige, was Layer Section zur hundertprozentigen Automatenversion fehlt, ist der Schlitz für den Münzeinwurf. Wenn Ihr den Shooter mit einem Hochkantfernseher spielt (Vorsicht!), kommt absolut echtes Arcade-Feeling auf. Dazu zählt die Musik (etwas flotter als im Einkaufszentrum), der gesalzene Schwierigkeitgrad (Ray Force ist ein prima Münzfresser) und nicht zuletzt der Frustfaktor, wenn Ihr mal wieder das letzte Continue vor dem dritten Endgegner verheizt habt. Von der Qualität her ist Layer Section eher eins von den Spielen, die einer zockt, während ein Dutzend andere drumherumstehen und sich nicht entschließen können, auch mal Geld dafür auszugeben. Mein Tip: Abwarten, denn auf dem Saturn sind weit bessere Shooter machbar. "

System: Saturn
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Taito
Testversion: Primal Games
Spieler: 1
Features: Bild kann gekippt werden
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 66%
Musik: 68%
Soundeffekte: 64%



SEGA SATURN



Wenn Ihr alle Möbel zerballert habt, bekommt Ihr einen Kristall


Hey Mister Techno! Fantasic Pinball steckt voller witziger Ideen

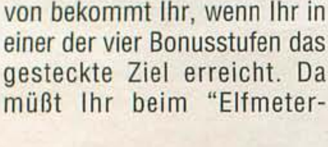
Fantas(t)isch

Fantasic Pinball

Japano-Fantasy ist das Thema von *Fantasic Pinball*. Den Tisch seht Ihr von oben, unterteilt ist er in drei Zonen – Himmel, Erde und Unterwelt. Verläßt der Ball eine der Zonen, wird mitgescrollt, beim Spiel in einer Zone bleibt der Bildschirm statisch. Außer drei Bumpern und den zwei Flipperbacken pro Zone findet Ihr kaum ein Flipper-typisches Element. Der ganze Tisch ist mit Figuren im Anime-Stil garniert, die nicht nur Beiwerk sind, sondern nach einigen Treffern Eurer Kugel nach oben (oder in eine Bonusstufe) verhelfen und jede Menge Punkte bringen. Nach welchem System der *Fantasic Pinball* funktioniert, müßt Ihr selbst herausfinden. Die japanische Anleitung enthält da wenig Konkretes – macht aber nix, denn nach spätestens einer Stunde habt Ihr den Bogen raus. Das Ziel ist neben dem Highscore das Einsacken von vier Edelsteinen. Einen davon bekommt Ihr, wenn Ihr in einer der vier Bonusstufen das gesteckte Ziel erreicht. Da müßt Ihr beim "Elfmeterschießen" vier Tore erzielen, ein Kinderzimmer verwüsten, Bunny-Girls von Bäumen holen oder fliegende Drachen abschießen. *js*







Der Höllengnom ist der Eingang zur Bonusstufe. Die Figur bestimmt Schnelligkeit und Stärke.

„Eigentlich ist es ja ein bißchen unfair, halbnackte Mädels um das Spielfeld zu drapieren: Sowas kann schon ab und zu ablenken. Ansonsten gibt's von mir ein Riesenkompliment an die Entwickler, die es nahezu perfekt verstanden haben, einen ebenso witzigen wie anspruchsvollen Flipper zu entwerfen. Da Ihr in allen drei Zonen reichlich Boni ernten könnt, ist Fantasic Pinball nicht einmal frustrierend, wenn Ihr ganz unten seid. Was allerdings die Highscore-Jagd etwas lasch macht, ist die Spielstand-Speicher-Option. Nach etwa 70 Minuten hatte ich 99999999 Punkte zusammen und die Anzeige stand still. Da kann man eigentlich nur noch nach den Edelsteinen streben. Auf den ersten Blick wird Fantasic Pinball dem Spielekenner etwas lahm erscheinen. Bei der Fülle von Targets ist die Geschwindigkeit (einstellbar in zwei Stufen) allerdings gut auf den Tisch abgestimmt. Mir macht das Teil immer noch 'ne Menge Spaß. Wer die beiden Eigenschaften "Saturn-Besitzer" und "Flipper-Fan" auf sich vereinen kann, sollte sich schleunigst ein Fantasic Pinball organisieren."



Alle Figuren auf dem Feld haben ihre eigenen Funktionen

System: Saturn
Spieletyp: Fantasy-Flipper
Megabit: CD
Hersteller: Techno Soft
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	79%
Musik:	68%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß 79%

SEGA SATURN

Vier in eins
Digital Pinball

Die noch recht unbekannte Software-Firma Maze beglückt Saturnbesitzer in diesen Tagen mit nicht nur einem weiteren Flipper; vielmehr sind's gleich vier davon. Die Tische seht Ihr dabei von schräg oben (aus klassischen Flipper-Perspektive eben). Das Augenmerk liegt bei *Digital Pinball* auf der Realitätsnähe der Flipper. Einzig die frei schwebenden Einblendungen wären auf einem echten Tisch nicht möglich. Alle vier Tische sind Multiball-tauglich. Wieviele Bälle gleichzeitig das Maximum sind, ist allerdings noch unklar, ich habe es schon auf fünf gebracht (Gladiators). Soundtechnisch wird das Spielerohr mit krachigen Effekten, Sprachausgabe und Stromgitarrenmusik traktiert. *js*



Also ich würde lieber 130 Mark in der Spielhalle verbolzen



„Alles hat seine Grenzen. Es ist schon ein Unterschied, ob Ihr an einem echten Flipper oder auf einem vergleichsweise mickrigen Fernseher spielt. Ohne Scrolling sind die Details einfach zu klein. Dabei ist Digital Pinball eines der wenigen Spiele, die den hochauflösenden Grafikmodus des Saturns ausnutzen. Trotzdem sind die wichtigen Bonus-Lights auf dem Tisch kaum lesbar. Die Hinweistafeln, die Euch sagen, welches Ziel dran ist, verdecken meist einen Teil des Feldes und machen Digital Pinball unübersichtlich. Meist versucht Ihr zu treffen, was eben gerade blinkt und damit hat sich's auch schon. Auch wird durch die vier Tische nicht das zu erwartende Maß an Abwechslung geboten. Digital Pinball eignet sich ganz gut, um Langeweile zu vertreiben, wer lieber Spaß mit einem Videospielflipper hat, ist mit Fantasic Pinball besser bedient."



Kein Scrolling bedeutet einen fuzzeligen Bildausschnitt

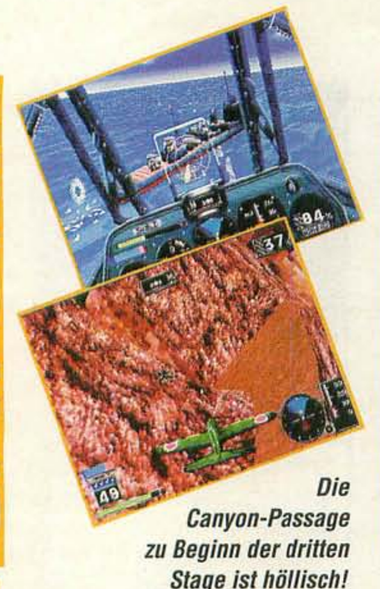
System: Saturn
Spieletyp: Flippersimulation
Megabit: CD
Hersteller: Maze
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 48%
Musik: 64%
Soundeffekte: 62%

Spielspaß 65%

SEGA SATURN



Die Canyon-Passage zu Beginn der dritten Stage ist höllisch!



Die Sicht nach Hinten auf den Flugzeugträger USS Enterprise

Beflügelnd?

Wing Arms

Der Konkurrenzkampf zwischen Sony und Sega scheint wieder einmal aufzuflammen. Kaum hat Namco den Flugzeug-Shooter *Air Combat* herausgebracht, wirft Sega einen vom Spielprinzip identischen Titel hinterher. *Wing Arms* spielt zwar zu einer anderen Zeit, doch Parallelen zum Playstation-Spiel sind unverkennbar. Als Flieger-As im 2.Weltkrieg startet Ihr vom US-Flugzeugträger USS Enterprise, um gegen eine Horde von Luftterroristen anzukämpfen. In insgesamt sechs Missionen könnt Ihr Euer Können auf dem Gebiet der Kampffliegerei unter Beweis stellen. Im Hangar des Trägers wählt Ihr einen der sieben Maschinen, die zu Kriegszeiten für Aufsehen sorgten. Natürlich sind auch Klassiker wie der Zero-Fighter oder die düsengetriebene Me 262 mit von der Partie. Nach einer Aufwärmrunde (erste Mission), wo Ihr lediglich feindliche Flieger vom Himmel pflücken müßt, gilt es, ab der 2. Mission endlich Bodenziele auszuschalten. Dabei durchfliegt Ihr militärische Hafenanlagen, Grand Canyons und eine nächtliche Stadt, die allesamt aus getexturten Polygonen zusammengesetzt werden. Die Landschaft könnt Ihr sodann aus drei unterschiedlichen Perspektiven betrachten: Die Normale Cockpit-Sicht und jeweils eine Perspektive vor und hinter Eurem Flieger. Letztere ist sehr nützlich, wenn ein gegnerischer Flieger hinter Euch ist. Für den Fall, daß Ihr einmal ins Gras beißt, gibt's zwei Continues. Ansonsten bekommt Ihr nach erfolgreichem Abschluß eines Auftrags Punkte und ein Rangabzeichen. *tet*

Gerenderte Zwischensequenzen steigern die Motivation. Leider gibt es keine Endsequenz.







Die Stages sehen zwar gut aus, bieten jedoch nur wenig Abwechslung

geht so

„Man merkt doch zu deutlich, daß die Entwickler angesichts des Konkurrenzproduktes auf der Playstation, unter enormem Leistungs- und Zeitdruck gestanden haben müssen. Alles, was man in Wing Arms vorgesetzt bekommt, kennen wir irgendwie aus Namcos Air Combat – nur mit dem Unterschied, daß die Stages hier nicht sehr einfallsreich sind. Die Missionen zwei und sechs (das ist die allerletzte Endstage!), wo Ihr eine schwimmende Festung erstürmen müßt, sind identisch, bei Nummer drei hat man lediglich eine andere Umgebung dazugetexturt. Anders als bei Namcos Automatenumsetzung, könnt Ihr hier jedoch ein Polygon-bebildertes Flugzeug-Lexikon anklicken, wo die Daten Eurer sieben Flugzeuge und sogar die aller feindlichen Maschinen aufgeführt sind. Aber das tröstet auch nicht darüber hinweg, daß man die sechs Missionen in knapp 40 Minuten durchzocken kann, ohne einen der insgesamt zwei Continues zu verbraten (Maschine: Mitsubishi Zero Fighter). Wer dann noch Lust verspürt, kann sich in ein anderes, schwieriger zu steuerndes Flugzeug (wie die Messerschmitt Me 262) setzen und den Zirkus nochmal von vorne beginnen. Ein gut konzipiertes 2P-Modus hätte vielleicht noch gefehlt.“

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy, Dynatex
Spieler: 1
Features: Continue, Analog Mission-Stick
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	72%
Musik:	31%
Soundeffekte:	52%

Spielspaß 50%



Ärger im Paradies

Rayman

Nach kurzer Verschnaufpause gibt es den schnuckeligen Jump'n'Run-Vertreter nun auch in einer Saturn-Version zu bewundern. Die Storyline dürfte hinlänglich bekannt sein: Rayman ist ein Held ohne sichtbare Gliedmaßen, der sich auf den Weg macht, seine putzigen Freunde, die Elektoons, aus zahlreichen Käfigen zu befreien. Schuld an der ganzen Misere ist der Bösewicht Mr. Black, dem Ihr zum Schluß begegnet und ihm schließlich für immer das Lebenlicht ausblasen müßt. Zur Verteidigung erlernt Euer Held von einer guten Fee verschiedene Eigenschaften, die ihm das Überleben erleichtern. In über sieben Levels, die wiederum in mehrere Abschnitte unterteilt sind, geleitet Ihr Rayman durch eine ganze Reihe von Abenteuern. Die Reise führt Euch u.a durch einen wunderschönen Fantasy-Wald, tiefe Höhlen-Katakomben mit Wassertümpeln und andere gefährliche Plattform-Szenarios. *ws*

Ihr müßt alle Käfige finden, um zum letzten Endgegner zu gelangen. An vielen Stellen sind wichtige Extras versteckt.

VIDEO GAMES CLASSIC



„Und vorerst zum letztenmal ein dickes Classic-Lob nach Frankreich: Einfach genial, was uns Ubi Soft hier an putzigen Bösartigkeiten auf den Bildschirm gezaubert hat. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad entwickeln sich die höheren Level zu einem wahren Augenschmaus. Im Vergleich zur PSX und Jaguar-Version gibt es grafisch und spielerisch nur geringfügige Unterschiede festzustellen, die eigentlich kaum der Rede wert sind. Lediglich das Ausblenden des Spielfeldes haben die Saturn-Entwickler eleganter gelöst und mit einem netten 3D-Effekt versehen. Auch die Steuerung des Helden blieb unverändert und läßt sich mit dem Saturn-Pad gut bewerkstelligen. Wer auf Aliens gelegentlich verzichten kann, der sollte dem putzigen Rayman eine faire Chance geben."

System: Saturn
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Ubi Soft
Testversion: Ubi Soft
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 82%
Musik: 78%
Soundeffekte: 71%

Spielspaß 83%

SEGA SATURN

MEGA DRIVE



Wer den Satelliten-Receiver zerstört, darf in den Bonus-Level



Der fette Bomber ist der Endgegner des ersten Spielabschnitts

Robo-War

Vectorman

Im Jahr 2049 hat die Menschheit die verseuchte Erde verlassen und nur eine Roboter-Armee, die sogenannten Orbots, zurückgelassen, um den Planeten wieder bewohnbar zu machen. Raster, der Cheforbot, wird durch einen unglücklichen Zufall in den bösartigen und menschenfeindlichen Warhead verwandelt und nur Ihr, als *Vectorman* einzig übriggebliebener friedlicher Orbot, könnt den wahnsinnigen Roboter aufhalten.

Vectorman ist Segas erstes Mega-Drive-Modul mit komplett gerenderten Figuren. Ihr kämpft Euch durch insgesamt 16 sehr abwechslungsreiche Spielabschnitte, am Ende einiger Stages erwarten Euch auch ungewöhnliche Bosse. Das Spiel beginnt am Weltraumflughafen, führt Euch in die Weltmeere und ins ewige Eis, durch futuristische Städte und zur abschließenden Konfrontation mit Warhead. Als Waffe steht Euch Vectormans Plasma-Gun zur Verfügung, die Ihr natürlich durch Extras kräftig hochpowern könnt. Außerdem verwandelt sich Euer Orbot in einen Buggy, eine Bombe, einen Fisch und weitere Kreaturen, falls Ihr das richtige Item aufnehmt. Neben den bekannten Jump'n-Run-Levels erwarten Euch einige ungewöhnliche Spielideen. So fahrt Ihr z.B. auf einer Schiene, von unten greift Euch ein riesiger Roboter an, während die Kamera ständig von links nach rechts schwenkt. Später kämpft Vectorman als Kreisel und tritt in einer Art Disco gegen einen durch eine sich bewegende Mauer geschützten Gegner an. In den normalen Action-Stages findet Ihr die meisten Extras in Bildröhren versteckt, die überall in den Levels versteckt hängen. In die Bonus-Stages gelangt Ihr nur, wenn Ihr die Satellitenschüssel zerstört. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades gibt es leider keine Paßwort- oder Speicheroption. *rz*





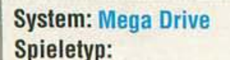
Um den blauen Typen im Disco-Level fertigzumachen, bleibt Euch nur eine Minute Zeit



super

„Es ist kaum zu glauben, was Sega noch aus dem guten alten Mega Drive rausholt. Grafisch haut mich Vectorman richtig vom Hocker, es ist zwar kein Donkey Kong Country, wie von einigen Sega-Mitarbeitern gerne behauptet wird, aber die wahnsinnigen Regen-Effekte (Level 5) und die wechselnden Perspektiven in Stage zwei machen deutlich, daß die MD-Hardware immer noch für Überraschungen gut ist. Abgesehen von der brillanten Grafik, bietet Vectorman mehr Spielspaß als die meisten Action-Spiele, die ich dieses Jahr gesehen habe. Ihr seid ständig auf der Suche nach Extras und versteckten Eingängen, aus allen Richtungen attackieren Euch wunderbar animierte Roboter-Wesen. Dazwischen kommen immer wieder Spielabschnitte mit einer völlig neuen Spielidee wie z.B. die Disco-Stage."

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Megabit: 16
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 100 Mark



VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	85%
Musik:	72%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß 85%



Unten von links nach rechts: Vectorman als Kreisel, der geniale Acrobat-Boß, Level 2 mit dem Angriff von unten, der Bergwerk-Level und die brilanten Lichteffekte im ewigen Eis



Freunde des französischen Comics werden die Umsetzung zu schätzen wissen: Den äußerst originellen Marsupilami-Charakter darf man höchstpersönlich steuern, d.h. nahezu selber. Da wären wir nämlich auch schon beim springenden bzw. eher nicht springenden Punkt angelangt: Bonelli. Ihr dürft die palumbischen, amerikanischen und alpinen Levellandschaften nicht alleine für Marsus Clownereien mißbrauchen, sondern sollt hauptsächlich einen dusseligen Dickhäuter an diversen Hindernissen vorbei lotsen. In den einzelnen Leveln müssen dafür unterschiedliche Extras eingesammelt werden. Geht es irgendwo nicht weiter, könnt Ihr für Bonelli z.B. per (Stufen-) Extra eine Treppe bauen oder mit Marsu's Schwanz Wagenheber oder Brückenbauer spielen. Fällt Euch in kniffligen Situationen keine Lösung ein, erscheint nach kurzer Zeit ein gefiederter Freund und gibt Tips. Hilft das auch nichts, hat Bonelli nach Ablauf des Zeitlimits das Nachsehen *ds*



Bei aller Liebe, aber die Kombination aus deftigen Rätseln, Zeitlimit und ungenauer Steuerung ist nicht ganz so der Hit




„Marsupilami ist gut gemeint und nett animiert, ein waschechtes Jump'n Run wäre mir in diesem Fall aber lieber gewesen. Das Unter-Genre "Jump'n Knobel" hat eigentlich noch nie vernünftige Spiele hervorgebracht, und so erweist sich auch das hier angedachte Spielprinzip auf Dauer als zu frustrierend. Nie kann man längere Zeit alleine rumschlurfen und Leute verkloppen, immer muß DAS VIEH im Auge behalten werden. Außerdem hasse ich es, unter Zeitdruck Rätsel, noch dazu so knifflige Dinger wie hier, zu lösen (diese Kombination findet man sonst nur in Eignungstests).“

System: Mega Drive
Spieletyp: Rätsel-Jump'n Run
Megabit: 16
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	60%
Musik:	58%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß 64%

MEGA DRIVE



Eine wunderbare Parade des Torhüters nochmal in Zeitlupe



Auch den Schuß der Nummer 10 hält der Goalie wieder

Zum Dritten
FIFA '96

VIDEO GAMES CLASSIC

Nach Electronic Arts kann man wirklich die Uhr stellen. Wie schon gewohnt, fand ich auch diesmal wieder Anfang Oktober die neueste Version der FIFA-Serie auf meinem Schreibtisch. Grafisch hat sich nicht viel getan, die meisten Menüs wurden neu gestaltet, die Spieler bewegen sich etwas flüssiger und an der ausgezeichneten Animation brauchte man nichts zu verändern. Um das eigentliche Spiel herum ließen sich die Entwickler eine Menge Verbesserungen und Neuheiten einfallen. Zum ersten Mal könnt Ihr Eckbälle, Freistöße, Einwürfe und mehr trainieren, Eure Leistungen werden bewertet und Rekorde abgespeichert. Außerdem lassen sich Standardsituationen und Spielzüge, z.B. Freistoßvarianten, im voraus planen und während des Spiels gezielt anwählen. Auch die Taktik und das Spielsystem Eures Teams könnt Ihr ändern, ohne das Match zu verlassen. Normalerweise kontrolliert Ihr immer den ballführenden Kicker oder den Spieler, der dem Leder am nächsten steht. Ihr könnt aber auch einen Spieler bestimmen, den Ihr dann während des gesamten Matches steuert. Zur Auswahl stehen 59 Nationalmannschaften und Teams aus zehn Ligen, darunter die Bundesliga, sowie die englische italienische, brasilianische und malaysische Liga (warum ausgerechnet Malaysia?). Alle Mannschaften treten mit aktuellen Spielern an, d.h. Ihr spielt eine deutsche Saison mit allen Stars – Sammer, Matthäus etc. Außerdem dürft Ihr eigene Spieler und Teams kreieren, wobei Ihr Euch für Eure persönliche Mannschaft beliebige Stars aus aller Welt holen könnt. *rz*



„Spielerisch überzeugt mich auch FIFA'96 nicht völlig. Dribbeln hat immer noch nichts mit Geschicklichkeit zu tun, der Computer entscheidet, ob Ihr am Gegenspieler vorbeikommt oder nicht. Da Ihr das gesamte Spielfeld nicht im Überblick seht, sorgt der Computer dafür, daß lange Pässe fast immer beim eigenen Spieler ankommen, obwohl Ihr den Ball eigentlich blind nach vorne drescht. Die vielen neuen Features machen diese Mankos aber mehr als wett. Die Trainingsoption hilft tatsächlich im Spiel, während des Spiels reagiert Euer Team prompt auf Änderungen der Taktik. Mit Customize könnt Ihr Euch Euer Dream Team zusammenstellen, ich wollte schon immer mal Baggio beim FC Bayern spielen sehen. Oder wie wäre es mit dem FC Video Games mit den besten Spielern der Welt? FIFA'96 ist klar der Höhepunkt der FIFA-Serie und lohnt sich auch für diejenigen, die alle Vorgänger kennen."





Ihr könnt erstmals Eure eigenen Teams zusammenstellen



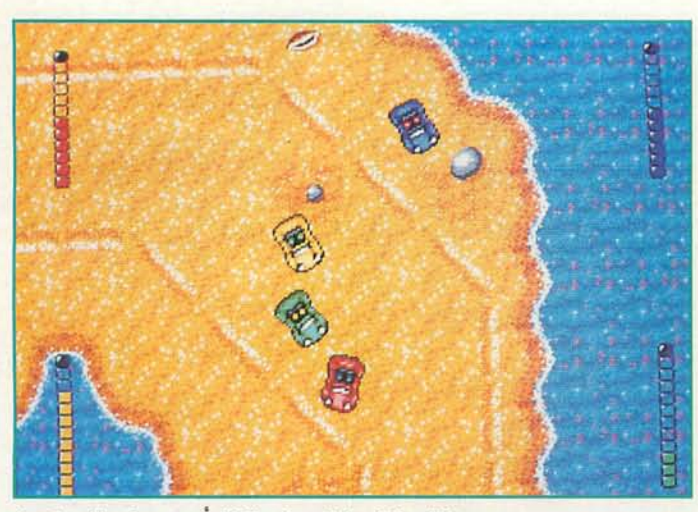
Ich wußte gar nicht, daß man den Babbel mit drei B schreibt



System: Mega Drive
Spieletyp: Fußballsimulation
Megabit: 16
Hersteller: EA
Testversion: EA
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	78%
Musik:	76%
Soundeffekte:	81%

Spielspaß 82%



Im Sandkasten rauscht Ihr ziemlich oft ins Wasser



Der Maiskolben dreht sich und dient als Brücke zwischen Tischen

Klein aber oho

VIDEO GAMES CLASSIC

Micro Machines '96

Auch dieses Jahr erfreut uns Codemasters wieder mit einem Update der überaus erfolgreichen *Micro-Machines*-Serie. Die 96er Version bietet über 50 Kurse, von denen wir allerdings ungefähr die Hälfte schon aus *Micro Machines 2* kennen. Einige neue Fahrzeuge haben sich die Entwickler ebenfalls einfallen lassen, so könnt Ihr unter anderem mit Düsenflugzeugen und futuristischen Elektro-Flitzern antreten. Grafisch hält man natürlich am bekannten Stil fest. Mit winzigen Fahrzeugen rast Ihr über eher ungewöhnliche Strecken, so z.B. den vollbeladenen Frühstückstisch, den Rand einer Badewanne oder einen Sandkasten. Die Steuerung ist denkbar einfach, mit der B-Taste gebt Ihr Gas, mit A wird gebremst. *Micro Machines'96* bietet eine Vielfalt an unterschiedlichen Spielmodi, unter anderem mehrere Time Trials, bei denen es nur um die besten Zeiten geht (die das Modul dann per Batterie speichert), Challenge-Modi für Anfänger und natürlich die beliebten Multi-Spieler-Rennen, bei denen bis zu vier menschliche Mitstreiter gegeneinander fahren. Falls Ihr Euch selbst "künstlerisch" betätigen wollt, hilft Euch das neu hinzugekommene Construction Kit, mit dem Ihr Eure eigenen Kurse zusammenstellen könnt. Dabei lassen sich Bodenart, Fahrzeugtyp, Höchstgeschwindigkeit, Wetter und weitere Optionen festlegen, für die Nachwelt speichert das Modul Euer Meisterwerk ab. *rz*







super

Irgendwie hat man bei Micro Machines immer dieses Deja-Vu-Gefühl, auch die 96-Version kommt mir doch sehr bekannt vor. Rund die Hälfte der Kurse findet man schon im letztjährigen Vorgänger, und auch die meisten Fahrzeugen hatten wir schon. Bei einem PC-Spiel hätten die Neuerungen höchstens für ein Update gelangt, Konsolen-Besitzer haben da klar das Nachsehen. Ich will damit keineswegs andeuten, Micro Machines'96 wäre sein Geld nicht wert, speziell zu viert gibt es kaum etwas Besseres, aber trotzdem sollte man den Leuten für über 100 Mark nicht den Käse vom letzten Jahr servieren. Das Construction Kit ist die einzige wirkliche Neuerung, allerdings fehlt ein Grafikeditor, mit dem Ihr Kurse und Fahrzeuge beliebig verändern könnt. Wer Micro Machines 2 nicht zuhause hat, kann bedenkenlos zugreifen, denn MM'96 gehört zu den besten Rennspielen überhaupt. Wer aber den Vorgänger schon hat, sollte sich die neue Version genauer anschauen, bevor er sein Geld dafür hinlegt.



Ganz oben: Die absolut geniale Stelle mit den Schwämmen als Fähren
Rechts: Das Construction Kit bietet jede Menge Features

System: Mega Drive
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: 16
Hersteller: Codemasters
Testversion: Codemasters
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	58%
Musik:	70%
Soundeffekte:	41%

Spielspaß 84%

MEGA CD


Unsere kleinen Helden statten der falschen Göttin einen Besuch ab



Das Kampfsystem wurde gegenüber dem Vorgänger verfeinert

Frau im Mond

Lunar 2

VIDEO GAMES CLASSIC

Endlich ist es da! Die US-Fassung von *Lunar – Eternal Blue*. Diesmal spielt die Handlung etwa 1000 Jahre später als in *Lunar – The Silver Star*. Dragon Master Alex aus Teil 1 gehört nunmehr der Legende an, stattdessen wütet ein neuer Held auf dem Planeten Lunar. Hiro ist sein Name und er ist eine Art Indy Jones, der Jagd auf verschollene Schätze macht. Sein ständiger Begleiter ist ein rosafarbenes Drachenbaby, das auf den Namen Ruby hört, und während des Abenteuers Spielstände speichert, Items verwaltet und sogar Zaubersprüche von Truppenmitgliedern in einen höheren Level befördert. Wer den ersten Teil kennt, wird im übrigen die Kommandos und Icons im Menü wiedererkennen. Im Kampf-Modus bedeutet dies u.a., daß Ihr Kämpfe nach wie vor per "AI" (Artifisions Intelligenz) dem Computer überlassen dürft. Ansonsten zieht Ihr aus der isometrischen Perspektive durch die Lande, um einem geheimnisvollen Mädchen namens Lucia aus der Patsche zu helfen. Die animierten und vollsynchronisierten Zwischensequenzen sorgen dabei für Unterhaltung und die nötige Motivation, wobei sich die Ladezeiten gegenüber dem Vorgänger drastisch verkürzt haben. Wer trotz all dem noch eine technische Steigerung erwartet, kann sich einmal die Saturn-Version von *Lunar - The Silver Star* mit mehr Features und zusätzlichen Stages vormerken. In Japan soll dieses Remake bereits Anfang '96 in den Läden stehen. *tet*



Ruby erhält ebenfalls Magic-Pionts. Damit powert sie die Magic-Levels Eurer Helden auf.



„Die Lunar-Serie gehört zu den besten Rollenspielen überhaupt. Was mich daran fasziniert, sind die wunderbar menschlichen und vor allem auch für uns Normalsterbliche nachvollziehbare Handlung. Das Kampfsystem ist faszinierend einfach zu handhaben, und die Anime-Sequenzen (vor allem die Musik und der Synchronsound) zum Verlieben schön. So stelle ich mir eben ein Spitzen-Rollenspiel vor. Die Stärke des Mega-CD wird durch diese Komponenten voll ausgeschöpft (ich habe mir extra wegen Lunar TSS diese Konsole zugelegt). Unverständlicherweise (grins) gefällt mir auch in dieser Fassung die US-Version mit der flotten Synchronisation besser, als das japanische Original von Game Arts. Die Entwickler haben es geschafft, die Stimmung des Spieles nicht nur getreu umzusetzen, sondern auch noch lebendiger und witziger zu gestalten. Wer einen Mega-CD (mit CDX-Adapter) besitzt, muß sich dieses Spiel gönnen, alle anderen sollten sich zuvor unbedingt ein Gerät zulegen."





Diesmal gibt's mehr Anime fürs Geld. Die Nachladezeiten wurden hingegen verkürzt.

System: Mega CD
Spieletyp: Rollenspiel
Megabit: CD
Hersteller: Working Designs, Game Arts
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	73%
Musik:	79%
Soundeffekte:	65%


Spielspaß 89%

MEGA CD

Todeskommando

Surgical Strike

Die Welt ist mal wieder am abkacken und Eure Spezialtruppe hat die Aufgabe, irgendwelche Atom-Terroristen unschädlich zu machen. Deren Anführer, der Ober-Schurke Kabul, blendet sich hin und wieder ein, um die ganze Geschichte emotional ein wenig anzuheizen. Er faselt dann mit extrem aufgesetztem Middle-East-Akzent irgendwas von „You will never catch me", und daß man im eigenen Blut ertrinken solle. Nach dem unglaublich üblen *Midnight Raiders* (siehe letzte Ausgabe), das von derselben Filmklitsche verbrochen wurde, kann einen so leicht nichts mehr schocken. Ihr fahrt bei *Surgical Strike* jedenfalls in einer Art Hoovercraft-Panzer durch halbzerstörte Ortschaften, die nach Euren Gefechten mit Kabuls Mannen und Frauen garantiert erst recht zu nichts mehr zu gebrauchen sind. Im Prinzip besteht das „Spiel" nur aus gefilmten Explosionen, die, je nach Euren taktischen Aktionen, in unterschiedlicher Reihenfolge von der CD abgespielt werden. Apropos „taktische Aktionen": diese bestehen wieder mal darin, den richtigen Waffentypus zur richtigen Zeit abzufeuern. Zur Auswahl steht die *Gatling Gun* (Kaliber 30mm, 6000 Schuß pro Minute, oho!) und ferngelenkte Raketen, deren Verfügbarkeit begrenzt ist. *ds*



Menschliches Leben ist bei all den abstrusen Missionen keinen Pfifferling wert. Die Lady oben macht's auch nicht mehr lange



„Surgical Strike ist von Stümpern für Stümper gemacht. Was bleibt bei dieser Wertung sonst noch zu sagen? Das Mega CD ist einfach kein Laserdisc-Player und sogenannte „interaktive" Filme konnten noch nie überzeugen. Ein dermaßen konzeptionsloses und mies zu spielendes Game hat einerseits fast schon wieder Sammlerwert, andererseits rät das gesamte VG-Team: Tut's Euch bitte trotzdem nicht an!"

System: Mega CD
Spieletyp: Interaktiver Film
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Verschiedene Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	48%
Musik:	40%
Soundeffekte:	25%





Musikalisch sind sie schon – am Levelende wird erst mal abgerockt

Eine Neuerung ist das Huckepackfeature samt Partnerweitwurf

Affengeil Version 2.0

Diddy's Kong Quest

Video Games Classic

Da isser ja, der Nachfolger des genialen Affentreibens. Die Story von *Diddy's Kong Quest* ist schnell erzählt: Der neue Anführer der Kremlings K. Rool hat Donkey Kong gekidnapped und Eure Aufgabe ist es, den affigen Oberhelden zu befreien. Wie schon im ersten Teil habt Ihr dafür zwei Charaktere zur Auswahl. Diddy kennt Ihr ja schon, neu hinzugekommen ist seine beste Freundin Dixie. Statt Donkey Kongs Combat-Rolle habt Ihr so eine Spin-Attacke im Programm. Entweder, Ihr wirbelt einen Feind von der Plattform oder Ihr schwebt mit Dixie helikoptergleich langsam zu Boden. Außerdem könnt Ihr Euren Partner huckepack nehmen und bei Bedarf in alle Richtungen gegen Feinde werfen. Aber Vorsicht, trefft Ihr nicht, bleibt der Geworfene liegen. Hat er nun Feindkontakt, läßt er Euch im Stich. Ebenso neu sind einige der Reittiere, die Ihr in *Diddy's Kong Quest* antrefft. Geblieben sind der Schwertfisch, der Papagei und

Der Barrel-Level ist was für Irre und solche, die es werden wollen. In den anderen Levels wird nicht nur grafisch viel Abwechslung geboten.



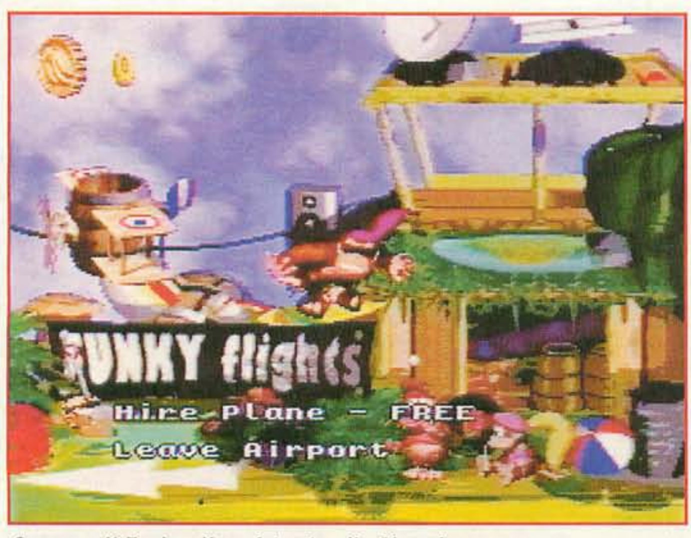


Allenthalben findet Ihr Elemente aus dem ersten Spiel. Trotzdem steckt der zweite Teil voller neuer Ideen und wurde grafisch noch schöner gestaltet.

das Rhinozeros, dazugekommen ist Rattly, die springfreudige Schlange sowie Squitter, die Spinne, die mit Netzen schießt und Plattformen baut. Squawks hat allerdings diesmal eine andere Rolle. Der Papagei ermöglicht Euch freies Fliegen (Flattern per Knopfdruck), während Euch der Fisch Glimmer bei Tauchstreifzügen im dunklen Schiffsbauch heimleuchtet. Alle tierischen Freunde haben ein Extra-Feature erhalten. Rambi könnt Ihr beispielsweise per Knopfdruck „aufladen" und beim Loslassen eine kraftvolle Dash-Attacke ausführen. Das „Drei Icons sammeln und in eine Bonusstufe kommen" gibt's im Sequel nicht mehr. Dafür erhaltet Ihr für komplett gelöste Bonus-Level (Zugang durch „B"-Tonnen) sogenannte Kremkoins, die Ihr beim übellaunigen Klubba als Wegzoll für eine ganz besondere Überraschung ausgebt. Tips erhaltet Ihr wie üblich vom etwas schrulligen Cranky Kong und im Kong Kollege. Allerdings sind diese Hinweise nicht mehr alle umsonst. Hier bezahlt Ihr mit unterwegs aufgelesenen Banana-Bunch-Coins. Als drittes und letztes existiert die meist gut versteckte „Cranky's Video Game Hero Coin". Davon gibt's eine pro Level und Euer Ansehen bei Cranky Kong steigt gewaltig, wenn Ihr sie alle findet. Apropros Level: *Diddy's Kong Quest* besteht aus sieben Zonen mit jeweils fünf Unterlevels (inklusive Endgegner). Garniert wird das ganze von 78 Bonusstufen (viel Spaß beim Suchen...). Zur Motivationssteigerung wird Euch freilich beim Abspeichern wieder genau in Prozent angezeigt, wieviel Ihr vom Spiel schon gesehen habt. Um bereits bestandene Level zu besuchen, steht Euch wieder Funky Kong mit seiner Funky-Flights-Airline zu Diensten (sehenswert und hörenswert). Von den Feinden des ersten Spiels (waren's siebzehn?) haben drei ihren Weg in den Nachfolger gefunden (Klap Trap heißt jetzt Klampon, Zinger und Mini-Necky blieben beim alten), über zwanzig neue sind hinzugekommen. Einerseits liegt der Schwierigkeitsgrad etwas über dem des Vorgängers, andererseits könnt Ihr Euch dafür gleich im ersten Level mit endlos vielen Extraleben eindecken. Wieder enthält das







Supercool! Funkey Kong ist unter die Airsurfer gegangen



Endgegner sind nicht schwer zu schlagen – wenn man weiß, wie...

Modul zwei Zwei-Spieler-Modi, in denen Ihr abwechselnd mit beiden Figuren durch die Level hoppst. Die musikalische Untermalung paßt prima zur jeweiligen Umgebung und reicht von „wunderschön-unheimlich“ bis „supercoolfunkey“. *js*



super



Erstmals könnt Ihr die Reittiere auch alleine spielen (mit zwei Leben)

„Eigentlich war ich nie ein Fan der (zugegebenermaßen genialen) Nintendo-Jump'n'Runs. „Is doch Kinderkram, gebt mir Action!“, habe ich mir damals gedacht. Durch Donkey Kong Country und Yoshi's Island hat sich meine Meinung schon geändert. Seit Diddy's Kong Quest bin ich allerdings richtig süchtig nach dem Zeug. Ich hätte es kaum für möglich gehalten, aber Rare hat's doch glatt geschafft, auf die geniale Spielbarkeit von Donkey Kong Country noch eins oben drauf zu setzen. Diddy's Kong Quest spielt sich etwas flüssiger, wurde übersichtlicher gestaltet und enthält mehr Gags, als das beim Vorgänger der Fall war. Außerdem wird das Spiel mit den neuen Fähigkeiten von Dixie und dem Huckepack-Feature noch vielseitiger. Das mit dem höheren Schwierigkeitsgrad ist auch nicht weiter tragisch, denn bei jedem Versuch, eine kritische Stelle zu meistern, kommt Ihr ein kleines Stückchen weiter. Genau so muß ein motivierendes Jump'n'Run eben aufgezogen sein. Als ich Diddy's Kong Quest das erste Mal bei Nintendo gespielt hatte, konnte ich selbst nach acht Stunden Dauerzocken noch nicht genug kriegen. Meine Kritik an Diddy's Kong Quest ist kurz und knapp: In manchen Situationen gehen beide Spielfiguren drauf, was ein wenig frustriert. Außerdem gibt's unsichtbare Extras (nicht ganz fair, läßt sich aber rauskriegen). Damit hat's sich aber auch schon. Die Grafik ist der Hit (hat mehr Tiefe, als im ersten Teil), der Sound absolut genial, die Spielbarkeit läßt nichts zu wünschen übrig und







Alle tierischen Freunde haben eine Spezialattacke verpaßt bekommen (per A-Knopf)



Grafische Gags findet Ihr in Diddy's Kong Quest weit häufiger, als in Donkey Kong Country



Diesmal tummelt Ihr Euch auf Crocodile-Island





System: Super Nintendo
Spieletyp: oberaffengeiles Jump'n'Run
Megabit: 32
Hersteller: Nintendo/Rare
Testversion: Nintendo
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption für 3 Spielstände
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	98%
Musik:	85%
Soundeffekte:	81%

Spielspaß 96%

die Motivation senkt jedes Zockers Notendurchschnitt. So gesehen gibt es keinen Grund, warum sich auch Donkey Kong Country-Besitzer den nahezu perfekten Nachfolger nicht zulegen sollten. Aber auch, wer den ersten Teil nicht hat, muß das fantastische Affen-Sequel einfach haben. Damit läßt sich das Warten auf das Ultra 64 prima ertragen. Abschließend bleibt nur zu hoffen, daß Diddy und Dixie irgendwann viele kleine Affenkinder in die Welt setzen, damit Nintendo nie der Stoff für weitere Fortsetzungen ausgeht.



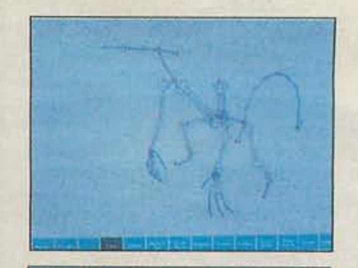
15 Kremkoins bescheren Euch eine Überraschung. Gleich zu Beginn des Spiels gibt's Extraleben, die Ihr im weiteren Verlauf auch dringend braucht.

Rare, wer iss'n das überhaupt?

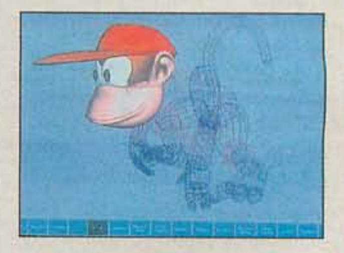
Selbst Eingeweihte staunen, wenn sie hören, welche (und wieviele) Spiele von Rare (ehem. Ultimate Software) entwickelt wurden. Von den 90 (!) Spielen zählen wir hier nur die bekanntesten auf, die da wären: *Roger Rabbit*, *Snake Rattle'n'Roll*, *Wizards & Warriors*, *Battletoads*, *Killer Instinct*, *Marble Madness* und natürlich *Donkey Kong Country 1 & 2*. In einem beschaulichen Landsitz im englischen Twycross arbeitet das Rare-Team seit längerem hauptsächlich mit Advanced Computer Modeling, kurz ACM. Dazu gehört neben einer Menge Know-How freilich die passende Ausrüstung von Silicon Graphics. Alle Figuren der neuen Produktionen werden als dreidimensionales Drahtgittermodell konstruiert und mit Texturen überzogen. Sei es nun für *Diddy's Kong Quest* oder *Killer Instinct*, das Ergebnis ist immer eine extrem realistische Grafik, die sich aufgrund der unbegrenzten Beweglichkeit der Modelle auch prima animieren lassen. Sogar auf grafisch schwachen Systemen wie dem Game Boy, lassen sich so Effekte erzielen, die in der herkömmlichen Technik (einzelne Animationsphasen werden gezeichnet) nicht möglich sind. Wenn auf einem 16-Bit-System wie dem Super Nintendo schon Bilder und Animationen wie in *Donkey Kong Country 1 & 2* möglich sind, darf man auf die Rare-Entwicklungen für das kommende Ultra 64 mehr als gespannt sein.



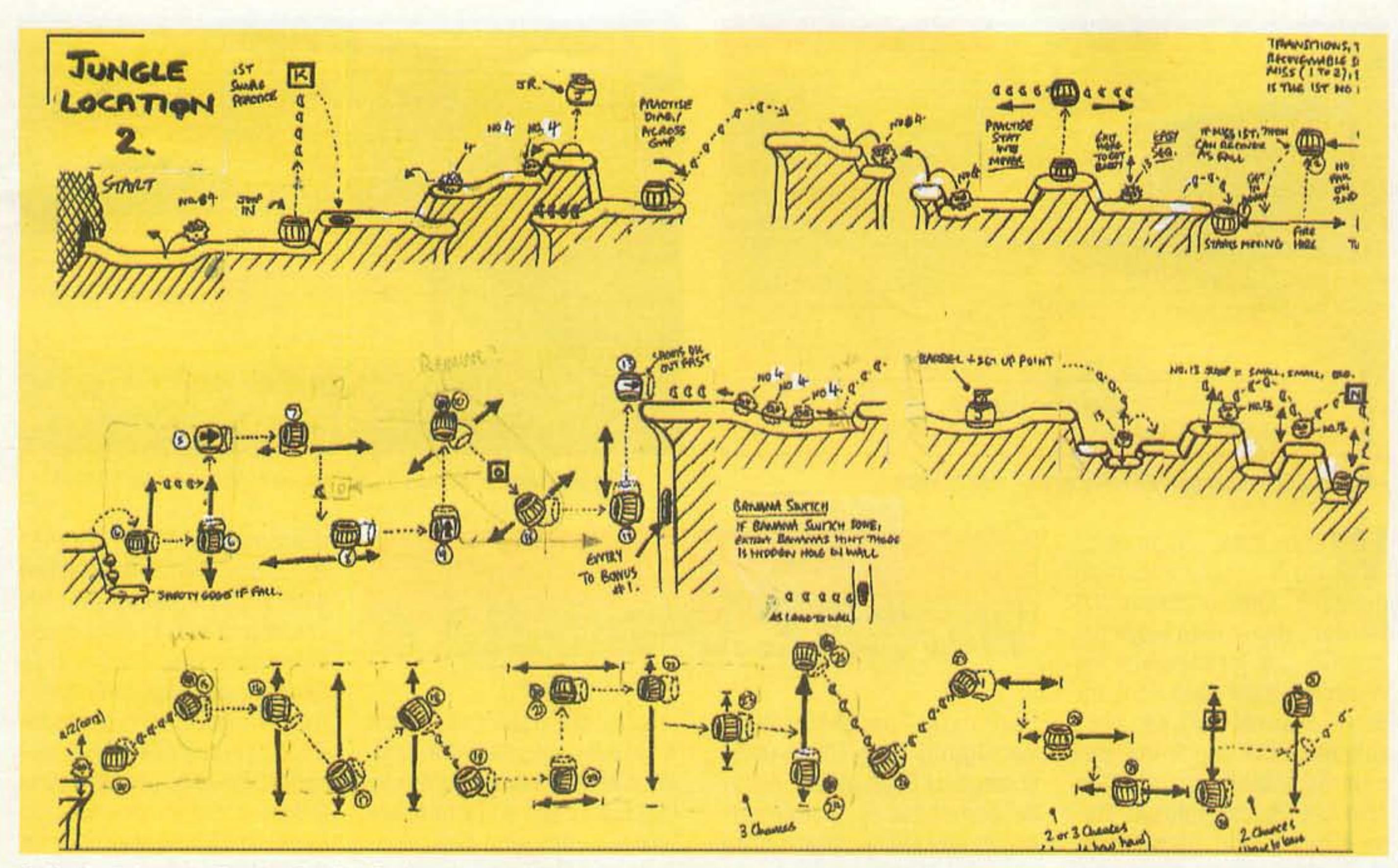








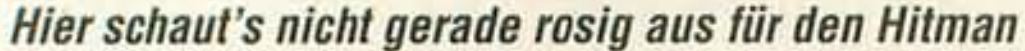
Ein Affe wird geboren: Bewegliches Grundgerüst, Außenhülle und zum Schluß die Textur



Selbst in Zeiten von Render-Grafik, Workstations und Powertools entsteht das beste Leveldesign noch altbacken per Papier und Bleistift

SUPER NINTENDO





Hier schaut's nicht gerade rosig aus für den Hitman



B.B. Bigelow fliegt in hohem Bogen aus dem Ring: Weiter geht's!

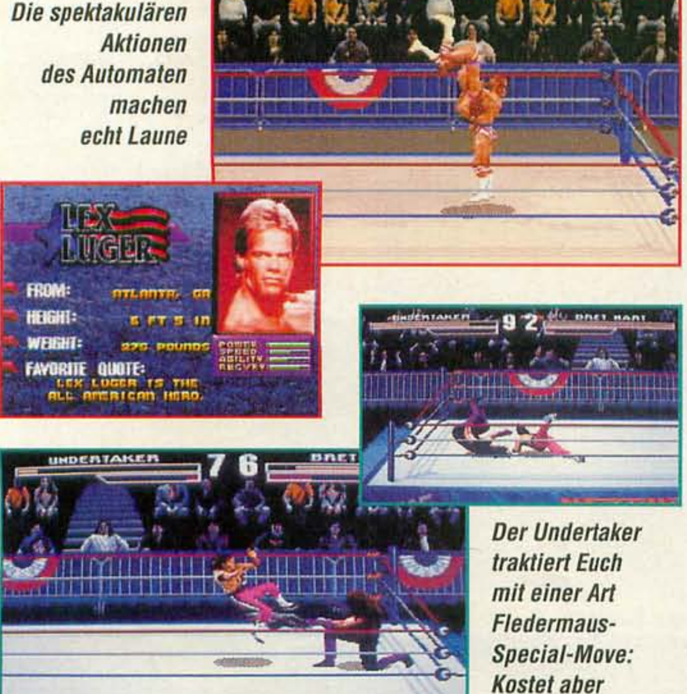
WWF Wrestlemania

Wenn man schon eine WWF-Lizenz hat, muß die auch optimal ausgenutzt werden, denkt man wohl bei Acclaim und veröffentlicht ein Wrestling-Spiel nach dem anderen. Diesmal hat's den hierzulande nicht sonderlich populären Midway-Automaten erwischt. Ja, das gute alte Mega Drive bietet glatte zwei Muskelberge mehr! Danach entscheidet Ihr Euch für ein Match eins gegen eins oder eins gegen zwei, und schon kann's losgehen. Der Spielablauf gestaltet sich eher Wrestling-untypisch: Es wird auf zwei Runden (bzw. Pins) gekämpft und Ihr habt echte Beat'em Up-Special-Moves zur Verfügung. Der Undertaker schleudert Euch etwa ein Rudel schwarzer Feuerbälle entgegen und Doink packt seinen (Gummi-)Hammer aus. Ihr könnt auch Multi-Hit-Combos landen, wobei alle Aktionen mit einer Einblendung am unteren Bildschirmrand kommentiert werden. Werdet Ihr hart getroffen, taucht eine kleine Leiste neben Euch auf, die durch fixes Drücken der Buttons aufgeladen werden muß, damit Ihr wieder einsatzbereit seid. Natürlich gibt's auch die Wrestling-typischen Aktionen wie Sprünge vom Ring-Seil, Wip-Ins, Body-Slams oder das Gerangle außerhalb des Rings. *rk*

gut

„Ein Wunder! WWF Wrestlemania ist das erste Spiel seiner Art, bei dem Ihr wirklich das Gefühl habt, mit dem Joypad Einfluß auf das Spielgeschehen nehmen zu können: Bisher kloppte man wild auf sämtlichen Buttons herum und hoffte, daß der von einem gesteuerte Wrestler doch endlich mal eine gelungene Aktion zeigt. Nicht so bei der Adaption des Midway-Automaten: Ihr setzt gezielt Special-Moves ein, weicht aus und bugsiert Euer Gegenüber im Ring umher. Warum auf dem MD-Modul statt sechs (SN) nun acht Wrestler Platz haben, verwundert. Daß dann der Schwierigkeitsgrad des Sega-Spektakels wesentlich höher ist, leuchtet mir überhaupt nicht ein. Doch immerhin werden alle Wrestling-Fans endlich mit einem "echten" Spiel bedient, das sich sehen lassen kann. Trotzdem ärgert mich, daß sich die Programmierer um das Stage-Design drücken, indem immer der gleiche Ring gezeigt wird.“

Lex Luger im Doppelpack: Die spektakulären Aktionen des Automaten machen echt Laune



Der Undertaker traktiert Euch mit einer Art Fledermaus-Special-Move: Kostet aber nicht viel

System: Mega Drive
Spieletyp: Wrestlingspiel
Megabit: 16
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	66%
Musik:	68%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß 74%

System: Super Nintendo
Spieletyp: Wrestlingspiel
Megabit: 16
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	69%
Musik:	65%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß 74%



Das (Computerspiele-)
Magazin mit neuem Design,
komplett vierfarbig,
vielen Spieletests,
den aktuellen Trends,
Tips und Strategien
sowie wahlweise mit
einer prallvollen CD-ROM.

Das neue Power Play Testabo.

Eine tierisch gute Sache.

Mit oder ohne CD

3 x Power Play mit CD oder
3 x Power Play ohne CD.
Und das direkt nach Hause...

Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm
oder per Fax an 07132/959 244

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY TEST-COUPON

☐ **Ja, ich will Power Play ohne CD**
3 Hefte ohne CD für nur DM 13,50 (Sie sparen DM 6,-)

☐ **Ja, ich will Power Play Extra mit CD**
3 Hefte mit CD für nur DM 27,- (Sie sparen DM 11,40)

Wenn Sie nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, erhalte ich Power Play ohne CD zum Jahres-Abo-Preis von nur DM 70,80 (Ausland DM 94,80) oder Power Play mit CD für DM 138,- Jahres-Abo-Preis (Ausland DM 162,-) regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

TECO95

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechts durch meine 2. Unterschrift.

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer Bankleitzahl

Geldinstitut

SUPER NINTENDO



Im Torraum kann viel mehr taktiert werden, als beim Vorgänger



Über herangrätschende Gegner könnt Ihr jetzt auch drüberspringen

International Superstar Soccer Deluxe

VIDEO GAMES CLASSIC

Konami hat in einer Hauruckaktion den bisherigen Thronhalter verstoßen und einen neuen Kronprinzen an die Spitze des Fußballolymps katapultiert. Das neue, beste SNES-Fußballspiel aller Zeiten heißt zwar wieder *Superstar Soccer*, nur diesmal mit der Endung "Deluxe" hinten dran. Unglaublich, wieviel künstliche Intelligenz unter der ordinären grauen Plastikhaube des Moduls steckt. Dabei ist der doppelte Speicherplatz nicht bloß für zehn zusätzliche Teams oder massenhaft neue Sprachsamples draufgegangen: Der Computer spielt wesentlich raffi-tückischer als im ersten Teil, Ihr selbst könnt jetzt sogar mit Manndeckung agieren, die Spieler sind beim Dribbeln deutlich wendiger und die Software unterstützt diesmal auch den Vierspieleradapter. Eine der wichtigsten Verbesserungen ist aber die Aufnahme von Schwierigkeitsgraden für die Teams. Stellt Ihr z.B. für Deutschland Stufe 5 ein und für die Schweiz eine niedrigere, dann ist man das leidige Problem von ISS 1 los, wo das deutsche Team bei zwei gleich guten Spielern meistens das Gewinnerticket bedeutete. *ds*



„Na also, Konami, es geht ja doch zu viert und mit Simultan-Kommentaren während des Spiels! Das Vier-Spieler-Feature gehört mittlerweile fast schon zum Standard, ebenso wie die in jeder Situation ausführbare Replay-Funktion, wo Konami ebenfalls nachgebessert hat. Weitere Neuerungen betreffen die acht verschiedenen Stadien, die sich nicht alleine in der Bandenwerbung, sondern vor allem in den Ausmaßen unterscheiden. Das ein oder andere neue Feature, wie z.B. die Linienrichter oder die Taktik mit der Zeitschinderei, wäre nicht unbedingt nötig gewesen. Aber was soll's, negativ wirkt sich keine der neuen Optionen aus. Hätte man dem ganzen noch eine Batterie spendiert, wäre dies das perfekteste Fußballspiel auf Erden. Der variable Schwierigkeitsgrad "entschädigt" dagegen für das blöde Paßwortsystem. Vor diesem Meisterwerk an fernöstlicher Programmierkunst kann man nur den Hut ziehen und Konami „Danke'"sagen: Thanx.“



Die Leinwand dient auch als Info-Screen

Alle Menüs wurden aufpoliert

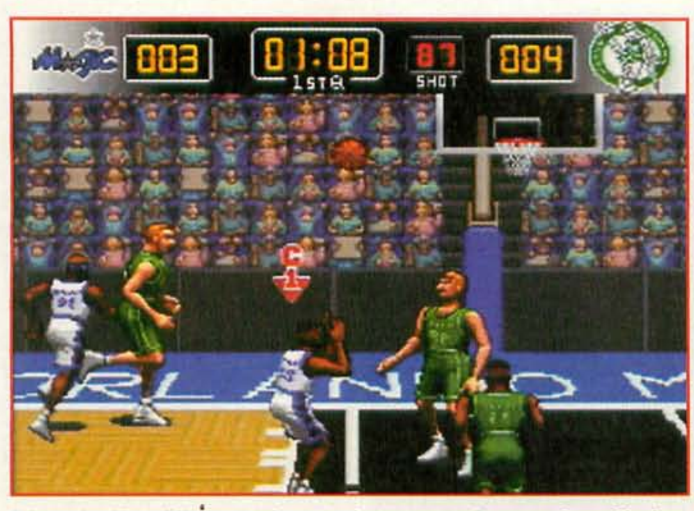
Hier blieb wirklich alles beim alten, bis auf die neuen Mannschaften

System: Super Nintendo
Spieletyp: Sportspiel
Megabit: 16
Hersteller: Konami
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwortsystem
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 8
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	87%
Musik:	53%
Soundeffekte:	82%

Spielspaß 90%


Wenn der Verteidiger nur dumm schaut, versucht man einen Wurf


Die Grafik erinnert etwas an Slam'n Jam fürs 3DO

Riesig

NBA Give'n go

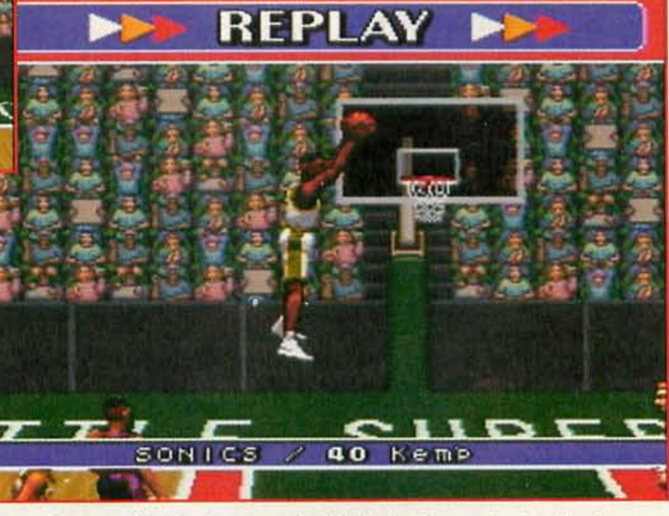
Inzwischen haben die meisten großen Softwarefirmen eine Basketballsimulation im Programm, mit *NBA Give'n Go* gesellt sich auch Konami zum erlesen Kreis dazu. Zur Auswahl stehen Euch drei Spielmodi, Arcade, Simulation und Custom, die sich durch die jeweils gültigen Regeln unterscheiden. Bei Simulation pfeift der Schiedsrichter jeden Verstoß, während bei Arcade auf dem Spielfeld Narrenfreiheit herrscht. Custom erlaubt es Euch, bestimmte Regeln an- oder auszuschalten. Ihr tragt Freundschaftsspiele aus, spielt eine NBA-Saison durch, oder steigt direkt in die Playoffs ein. Euer Team wählt Ihr aus allen 27 NBA-Mannschaften, die jeweils mit aktuellen Spielern antreten (mit wenigen Ausnahmen wie z.B: Shaq-Attack, der, für dessen Namen EA die Lizenz hat). Außerdem dürft Ihr auch noch vier All-Star-Teams übernehmen, die die Superstars bzw. Aufsteiger der NBA vereinen. Bei den Playoffs bestimmt Ihr, wieviele Spiele eine Mannschaft gewinnen muß, um in die nächste Runde zu gelangen. Während des Spiels seht Ihr den Court aus einer Perspektive hinter dem Korb, die Kamera bleibt immer hinter dem ballführenden Spieler. Außer Tasten für Wurf und Paß gibt es noch einen Button, mit dem Ihr Alley Oops ausführen könnt, bei denen der Spieler einen Paß in der Luft aufnimmt und direkt in den Korb drischt. Nach jedem Playoff- oder Saisonmatch erhaltet Ihr ein Paßwort. rz



Oben: Nach jedem Viertel seht Ihr die Statistiken jedes Spielers

super

„Am meisten beeindruckt mich die 3D-Grafik von NBA Give'n Go, die zwar auf deutschen Super Nintendos etwas langsam scrollt, trotzdem aber ein super Gefühl für das Spiel gibt. Die für 16-Bit Standard sehr großen Spielersprites wirken flüssig animiert und beherrschen viele unterschiedliche Dunks und Paßarten. Auch Anfänger kommen schnell ins Spiel, da die Steuerung recht einfach gehalten wurde und der Computergegner sich im Tackling stark zurückhält. Bei Pässen wählt Ihr per Knopfdruck den Paßempfänger, was leider den Spielfluß etwas stört, Ihr könnt aber auch einfach drauflos passen, denn der Computer mischt sich kaum ein. Besonders gefallen hat mir den Extra-Knopf für Alley-Oops, denn diese Spielzüge klappen oft und sehen genial aus. NBA Give'n Go ist sicher nicht so realistisch wie NBA Live von Electronic Arts, Basketball-Freaks werden damit aber sicherlich ihre Freude haben."



Besonders geglückte Szenen zeigt Euch der Computer im Replay


System: Super Nintendo
Spieletyp: Basketballsim.
Megabit: 16
Hersteller: Konami
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	76%
Musik:	50%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß 78%

SUPER NINTENDO



Ein und derselbe Boss; erst ganz am Anfang, dann zehn Level später nochmals

Auf dem Fahrstuhl wird es ziemlich eng zusammen mit vier Feinden

Mitten inne Fresse rein

Separation Anxiety

Die mysteriöse "Life Foundation" hat Venom gefangen genommen und ihm irgendwelche Zellen abgezapft. Nun will sie mit Hilfe geklonter Venoms versuchen, Unfug in der "guten Welt" anzurichten. Schwer verletzt entkommt ihnen Venom natürlich, wobei Erzfeind Spidi zufällig seinen Weg kreuzt. Als Spidi von den ungeheuerlichen Vorgängen hört, bietet er dem Kontrahenten seine Hilfe an, um der Sache auf den Grund zu gehen. Seid Ihr zu zweit, dürft Ihr die Geschichte auch gleich als Team auf der Mattscheibe weiterspielen, ansonsten müßt Ihr Euch für eine der beiden Kreaturen entscheiden. Die Grund-Moves wie Schwingen, Treten, Springen und natürlich Schlagen, beherrschen aber ohnehin beide wie aus dem Effeff. Wie könnte es anders sein, Eure Reise beginnt mal wieder in den Straßen Manhattans. Danach geht es gen Norden, in die Wälder des Staates New York, auf der Suche nach dem Eingang zur unterirdischen Stadt der "Life Foundation". Dort kloppt Ihr Euch erneut in irgendwelchen Straßen (die denen Manhattans zum Verwechseln ähnlich sehen) mit den Aufpassern der bösen Foundation. Von hier aus geht es über das Ventilationssystem und einen ewig nach unten fahrenden Aufzug zum nächsten Checkpoint. Eine kleine Wald-Einlage, die in einem Gewächshaus der unterirdischen Stadt spielen soll (allerdings genau wie der Wald in Upstate New York aussieht), versucht Euch geschickt vom ewigen Einerlei abzulenken. Danach kommt der nächste Checkpoint an die Reihe, der noch näher am Machtzentrum der Bösen liegt, usw... *ds*







MEGA DRIVE



naja

O.K., Venom hat Angst vor seinen Klonen, eine echte "Separation-Anxiety" eben, kann ich gut verstehen, und man würde ja auch gerne helfen, wenn sich nicht schon nach wenigen Leveln diese unerträgliche Langeweile breitmachen würde. Himmel, ist diese Fortsetzung eintönig! Maximum Carnage hab' ich ja noch halbwegs gerne gezockt (weshalb mich in der Redaktion bereits auch schon einige für bescheuert hielten). Mit dessen Sequel hat Acclaim aber wirklich einen Bock geschossen. Andauernd nur draufdreschen, immer wieder von neuem gegen die selben Feindformationen vor minimal geänderten Hintergründen antreten und dazu die lächerlichsten Animationen seit langem geboten zu kriegen (ich glaube ein Sprung Eures Helden besteht wirklich nur aus drei Animationsphasen), das kann's ja wohl echt nicht sein! Dieser Marvel-Dreck ist nur was für Doofe oder Masochisten. Der Schwierigkeitsgrad steigt nämlich kontinuierlich an und verabschiedet sich leider bereits lange vor dem letzten Boß in Regionen der Unspielbarkeit.



Der Screenshot rechts stammt unter anderem von der MD-Version. Erkennt Ihr irgendwelche Unterschiede?

Spieletyp: Action Beat'em up
Megabit: 24
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 9
VG-Altersempfehlung: ab 6

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 Mark

Grafik:	38%
Musik:	50%
Soundeffekte:	40%

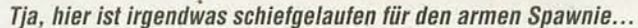
Spielspaß 39%

System: Mega Drive
Preis: ca. 110 Mark

Grafik:	35%
Musik:	55%
Soundeffekte:	42%

Spielspaß 39%





Tja, hier ist irgendwas schiefgelaufen für den armen Spawnie...



Mit der Schraubenattacke macht Ihr diesen Koloß locker fertig

Batman-Clone

Spawn

Wo sie nur all die Comic-Figuren immer herziehen! Ich muß zu meiner Schande gestehen, noch nie etwas über ein Wesen der Gattung Superheld mit Umhang (diesmal rot) namens *Spawn* gehört zu haben. Falls ich jetzt etwa ins Fettnäpfchen getreten bin und dies die neue Kultfigur sein soll, klärt mich doch bitte per Leserbrief auf! Zur Story: Um Kinder geht's diesmal, genauer gesagt um entführte, die Ihr aus den Klauen irgendwelcher garstig dreinblickender Kreaturen befreien sollt. Dazu kann Euer Batman-Verschnitt hüpfen, Schläge und Kicks verteilen und auch einige weitere Tricks: Ihr könnt in der Luft schweben, eine Saltoattacke ausführen, Euch per Schraube aus der Luft auf den Gegner zudrehen, zu einem Sprint ansetzen sowie Eure Widersacher per Kette von den Beinen holen. Waffen? Fehlanzeige. Ganz schön heftig eigentlich, wenn man bedenkt, daß eigentlich andauernd (und vor allem bei den Endgegnern) irgendwer irgendwo auf Euch schießt. Überhaupt scheint es im ganzen Spiel keinerlei Extras zu geben, mal von der Energiepille abgesehen, die auf Euer glorreiches Haupt fällt, solltet Ihr einen Boß schlagen. Das Spielgerüst besteht aus klassischen *Final Fight*-Sequenzen kombiniert mit Jump'n Run-Einlagen, an denen Ihr oftmals schon etwas länger zu knabbern habt. Grafisch gesehen tummelt Ihr Euch im gewohnten Großstadt-Ambiente, Fabrikhallen, Lavagegenden etc. Für den Otto-Normal-Levelgegner genügt meist schon ein einziger Schlag, im Gegensatz zu den ultrahartnäckigen Bossen. Da schlägt man schon ein Weilchen zu, ohne daß sich am Lebensbalken merkliches tut. *rk*





Sieht man selten: Ein Boßgegner mit guten Manieren



„Eigentlich möchte man meinen, angesichts der drohenden 32-Bit-Konkurrenz würden die Softwarehäuser nur noch wirklich starke 16-Bit-Produktionen auf den Markt bringen, doch nach einer Stunde Spawn ist man vollends vom Gegenteil überzeugt. Wer zum Teufel soll denn über 100 Piepen für ein Spiel mit ultracooler 8-Bit-Grafik zahlen, mit Musik aus dem Fundus der Gehörlosen-Soundbastler sowie einem Spielprinzip, das schon öfter präsentiert wurde, als ich Beat'em Ups kenne (und das sind verdammt viele!). Wenn das Drumherum ansprechend gestaltet wird, sag' ich ja auch gar nichts, aber Spawn ist einfach lieblos heruntergrammiert. Die Final Fight-Sequenzen sind so langweilig, daß einem der Finger beim Prügeln einschläft, dafür dürft Ihr Euch dann über ultraschwere Jump'n Run-Teile freuen und über fünf Minuten lang auf einen Boß losgehen, der mehr einsteckt als alle Boxweltmeister zusammen. Viel Spaß!"

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run/Beat'em Up
Megabit: 16
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	37%
Musik:	35%
Soundeffekte:	36%

Spielspaß 37%



Die Laserbarrieren in der Mitte wurden wirklich unfair gesetzt

Hier ist er endlich, der zweite Teil des großen Acclaim-Wettbewerbs. Hoffentlich habt Ihr Euch die Lösungen zu den Fragen 1 bis 6 aus der letzten Ausgabe notiert, denn diesmal gibt es die nächsten sechs Rätsel. Zu gewinnen sind vier Playstation- und vier Saturn-Konsolen und jeweils ein Jahres-Abo für Acclaim-Software. Der dritte Teil des Wettbewerbs folgt in der nächsten VG (Ausgabe 12). Das Lösungswort (oder den Lösungssatz) schickt oder faxt Ihr an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Stichwort "Acclaim"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089-4613-5046
Einsendeschluß ist der 31. Dezember 1995.

Bei mehreren richtigen Einsendungen werden die Gewinner über das Los ermittelt. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Die Gewinner und die Auflösung geben wir in der Video Games 3/96 bekannt.

FRAGE 7

Auch dieses Jahr spielen die NFL-Clubs von September bis Januar wieder den Super Bowl. Falls Ihr auch mal die Kontrolle über ein Football-Team übernehmen wollt, bietet Euch NFL Quarterback Club'96 eine unglaubliche Vielfalt an Features. Wie heißt der Quarterback des letztjährigen Super-Bowl-Gewinners, der natürlich auch in NFL Quarterback Club mitspielt? Merkt Euch den ersten Buchstaben des Nachnamens.

FRAGE 8

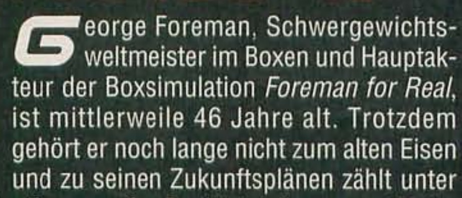
Acclaim gehört mittlerweile zu den weltweit größten und erfolgreichsten Software-Produzenten. Außer der Zentrale in New York arbeiten Acclaim-Miarbeiter auch noch in Zweigstellen in Paris, London und München. Das Büro in Paris liegt an der berühmten Champs Elysees, die deutsche Zweigstelle hat ihren Sitz in Bogenhausen, einer der teuersten Gegenden Münchens. In welchem Stadtteil von London befindet sich das englische Büro von Acclaim? Notiert Euch den dritten Buchstaben des Namens.

FRAGE 9



Seit einiger Zeit verkauft Acclaim nicht nur Software eigener Herstellung, sondern übernahm auch den Vertrieb von Produkten anderer Softwarefirmen. Neuester Zugang zur Acclaim-Palette ist Codemasters, noch in diesem Jahr veröffentlicht Acclaim mit *Micro Machines* und *Super Skidmarks* zwei Rennspiele der englischen Mega-Drive-Spezialisten. Von welcher englischen Softwarefirma stammt *Marko's Magic Football*? Nehmt den fünften Buchstaben des Namens.

FRAGE 10



George Foreman, Schwergewichtsweltmeister im Boxen und Hauptakteur der Boxsimulation *Foreman for Real*, ist mittlerweile 46 Jahre alt. Trotzdem gehört er noch lange nicht zum alten Eisen und zu seinen Zukunftsplänen zählt unter anderem ein Kampf mit Mike Tyson. In *Foreman for Real* tretet Ihr gegen 20 der härtesten Schläger an, die alle unterschiedliche Stärken und Schwächen vorweisen, darunter natürlich auch "Big" George. In welchem US-Bundestaat wurde George Foreman geboren? Merkt Euch den zweiten Buchstaben des Namens.

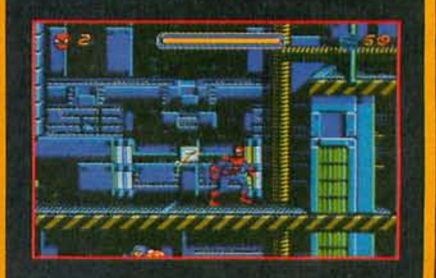
FRAGE 11

In Acclaims *Justice League* treten die Mitglieder dieser Vereinigung, Batman, Superman, Wonder Woman, The Flash, Aquaman und



Green Arrow, gegeneinander an, bevor sie gegen den fiesen Darkseid und seine Kumpane kämpfen. Jedes Mitglied der *Justice League* hat natürlich auch eine geheime bürgerliche Existenz, so arbeitet z.B. Superman als Clark Kent beim Daily Planet als Journalist, während Batman alias Bruce Wayne von seinem Vermögen lebt. Wie heißt Green Arrow mit bürgerlichem Namen? Notiert Euch den zweiten Buchstaben des Nachnamens.

FRAGE 12

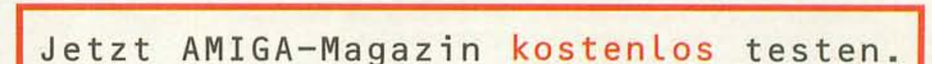


Spiderman ist der Held mehrerer Acclaim-Spiele und auch in dem neuesten Action-Game *Separation Anxiety* übernimmt der traurige Spinnenmann wieder eine Hauptrolle. Neben Venom gehören Doctor Octopus, Rhino, Green Goblin und Lizard zu seinen hartnäckigsten Kontrahenten. Seitdem Peter Parker durch den Biß einer radioaktiven Schlange seine übermenschlichen Kräfte erhielt, hat er sich völlig dem Kampf gegen das Verbrechen in seiner Heimatstadt verschrieben. In welcher amerikanischen Großstadt lebt Spiderman? Nehmt den zweiten Buchstaben des Namens.

Die beste Starthilfe zum unbegrenzten Amiga-Spaß kommt gratis!

Aus gutem Grund das meistgelesene Amiga Magazin:

- Aktuelle Informationen
- Ausführliche Workshops
- Knallharte Tests
- Hilfreiche Tips & Tricks
- Sofort verständliche Grundlagen
- Kompetente Kaufberatung
- Professionelle Tips zur Programmierung
- Coole Spieletests



Jetzt AMIGA-Magazin kostenlos testen.

- **Lieferung bequem per Post frei Haus**
- **Pünktlich, lückenlos und schneller als am Kiosk**
- **Preisvorteil**

Vertrauensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei AMIGA Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ja, ich möchte gleich richtig durchstarten und eine aktuelle Ausgabe des AMIGA-Magazins kostenlos testen. Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte AMIGA-Magazin dann zum günstigen Jahrespreis von DM 83,40 (Ausland DM 109,20) für 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abschicken an AMIGA Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an die Nummer 07132 / 95 92 44.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:
❑ Bequem durch Bankeinzug ❑ Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer

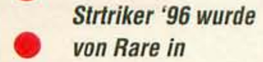
Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift 2. Unterschrift AM CO 95

Vertrauensgarantie / Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei AMIGA Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Striker ´96

Verstellbare Kamerawinkel, aufwendige Spieler-Animation, Regen und Schnee, Flutlicht, quietschende Schuhe auf dem Hallenboden, Sprungkopfbälle und diffzile Einwurf- und Abstoßtaktiken – Striker ´96 verspricht ein Maximum an Stadionatmosphäre, Spielperfektion und Stimmung auf der Playstation.



Strtriker '96 wurde von Rare in Zusammenarbeit mit Time Warner Interactive entwickelt.

Earthworm Jim 2

Das Sequel des coolen Extra-Wurms von Welt findet vorerst nur auf den beiden 16 Bittern statt. Bei diesem Wahnsinnsspiel fragt man sich sowieso manchmal, wozu überhaupt irgendwer Next-Generation-Hardware braucht. EWJ 2 bedeutet stundenlangen Spielspaß der Oberklasse – Spielerherherzen Vorfreuet Euch!

Das ist EWJ 2: Schleim, Wut, Freudentränen, Angstschweiß und noch ganz viel mehr...

Ausgabe 12/95 erscheint am 21. November

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (tz)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner
Hotline: Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-642, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337, über CompuServe (go magna oder 74431, 613)

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Sega

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 5 vom 1. Januar 1995

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,
CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Artraiser 2	dt	79.00
Addams Family Values	**dt**	**129.00**
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Aero the Akrobat 2	uk	94.00
Air Cavalry	dt	99.00
Ardy Lightfoot	dt	79.00
Asterix & Obelix	**dt**	**129.00**
Batman Forever	**dt**	**119.00**
Beavis and Butthead	dt	109.00
Big Sky Trooper	**dt**	**114.00**
Bomberman 3	dt	119.00
Boogerman	dt	99.00
Bubsy 2	dt	139.00
Casper	dt	119.00
Castlevania Vampire	dt	129.00
Chrono Trigger	us	149.00
Cargo	dt	99.00
Cut Throat Island	**dt**	**114.00**
Demolition Man	**dt**	**109.00**
Demons Crest	dt	129.00
Dirt Racer FX	dt	119.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	**dt**	**129.00**
Donkey Kong Country	dt	139.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Earth Worm Jim	dt	79.00
Earthbound+Spieleb.	us	129.00
F1 Championship	dt	99.00
Fifa Soccer 96	dt	99.00
Frank T. Big Hurt B.	**dt**	**114.00**
Green Latern	**dt**	**119.00**
Heberake 2	dt	89.00
Illusion of Time	**dt**	**109.00**
Int.Superstar Soccer	dt	119.00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	129.00
Jelly Boy	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
Madden Football 96	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	99.00
Judge Dredd	dt	119.00
Jungle Strike	**dt**	**109.00**
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	109.00
Killer Instinct	**dt**	**139.00**
Legend	dt	99.00
Lion King (24 Meg)	dt	109.00
Lost Vikings 2	**dt**	**99.00**
Madden 95	dt	79.00
Mario Andretti Rac.	**dt**	**109.00**
Mario World 2	**dt**	**109.00**
Mask	dt	115.00
Maximum Carnage 2	dt	114.00
Mega Man X 2	dt	109.00
Mega Man 7	dt	109.00
Mickey & Minnie	**dt**	**109.00**
Mickey Mania	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	119.00
Mr. Tuff	**dt**	**109.00**
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 96	dt	99.00
NBA Live 95	dt	89.00
Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NHL Hockey 96	**dt**	**109.00**
Oscar	dt	119.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pinball Fantasies	dt	99.00
Pinocchio	dt	129.00
Pocky & Rocky 2	**dt**	**99.00**
Porky Pig's H.Hol.	**dt**	**119.00**
Power Ranger 2	dt	119.00
Primal Rage	dt	129.00
Prime Goal 3	dt	119.00
Punch Out!	dt	109.00
Putty Squad	**dt**	**119.00**
Realm	dt	119.00
Revolution X	**dt**	**114.00**
Robocop vs. Termina.	dt	109.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Scooby Doo	**dt**	**114.00**
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Shadow	dt	109.00
Shadowrun kp.dt.	dt	119.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00
Side Pocket	uk	119.00
Sim City	dt	89.00
Soul Blazer	dt	109.00
Spawn	dt	114.00
Spider-Man Venom	dt	114.00
Star Trek:Deep Space	**dt**	**124.00**
Star Trek: Next Gen.	**dt**	**109.00**
Star Trek:Fleet Aca.	dt	109.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Tetris 2	dt	109.00
Theme Park	dt	109.00
Tin in Tibet	dt	129.00
Tom & Jerry 2	dt	134.00
Total Football	**dt**	**129.00**
Troy Aikman Football	dt	119.00
Turrican 2	**dt**	**119.00**
Urban Strike	dt	119.00
Vortex	dt	124.00
Wario's Woods	dt	89.00
Waterworld	dt	119.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Weapon Lord	dt	119.00
Whizz	dt	119.00
Wild Guns	dt	119.00
World Masters Golf	dt	109.00
Worms	dt	119.00
WWF Wrestl. Arrcade	**dt**	**114.00**
X-Kalibre 2097	dt	99.00
Zelda-Link t.t. Past	dt	89.00

Super NES-Sonderangebote

Blackhawk	dt	69.00
Indiana Jones	dt	69.00
John Madden 94	dt	49.00
Mario All Star Clas.	**dt**	**69.00**
Mario Kart Classic	**dt**	**69.00**
Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Metroid	uk	69.00
NBA Jam Tournament	dt	49.00
Rise of the Robots	**dt**	**49.00**
Sparkster	dt	49.00
Star Wars 3	dt	69.00
Star Wing	dt	39.00
Stargate	dt	49.00
Street Racer	dt	49.00
Streetfighter 2 Cla.	dt	49.00
Syndicate	dt	49.00
Tazmania	dt	39.00
Tiny Toon	dt	45.00
True Lies	dt	59.00

Super NES-Zubehör

6 Button Pro Joypad	dt	19.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Donkey Kong Plüsch	dt	39.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.90
Game Mage 2	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleber. Donkey 2	dt	24.00
Spieleb.Mario Worl.2	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Akira	dt	59.00
Asterix & Obelix	**dt**	**59.00**
Asteroids & Missile	dt	59.00
Batman Forever	dt	59.00
BC Kid 2	dt	59.00
Bubsy 2	dt	59.00
Casper	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00
Donkey Kong Land	**dt**	**59.00**
Earth Worm Jim	dt	64.00
European Golf	dt	59.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
Galaga & Galaxian	dt	59.00
John Madden 95	dt	59.00
Jungle Strike	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 4	dt	59.00
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	59.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	59.00
NFL Quarterback '96	dt	59.00
NHLPA Hockey '95	**dt**	**64.00**
Pack Panic	dt	45.00
Pinball Deluxe	dt	59.00
Pinball Mania	dt	59.00
Pinocchio	dt	59.00
Primal Rage	**dt**	**59.00**
Riddick Bowe Boxing	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	**dt**	**49.00**
Star Trek Generation	dt	59.00
Streetfighter 2	dt	59.00
Super Battletank	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tetris	**dt**	**45.00**
Tetris 2	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck	dt	59.00
Wario Blast	dt	59.00
Waterworld	dt	59.00
Worms	dt	59.00
WWF Raw	dt	65.00
Zelda	dt	59.00

Gameboy-Sonderangebote

Fifa Soccer	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy weiß	dt	109.00

MEGA DRIVE

Addams Family Values	dt	109.00
Asterix 2 Power o.t.	dt	99.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Batman Forever	**dt**	**114.00**
Beavis and Butthead	dt	89.00
Bram Stocker Dracula	dt	89.00
Bubble & Squeak	dt	79.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	dt	89.00
Comix Zone	dt	109.00
Cut Throat Island	dt	114.00
Cybernauts	dt	89.00
Death & Ret.o.Superm	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Donald Duck Maui Ma.	**dt**	**109.00**
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dynamite Headdy	dt	99.00
EXO Squad	dt	109.00
F1 Championship	dt	89.00
Fifa Soccer 96	**dt**	**89.00**
Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jelly Boy	dt	109.00
J.Madden Football 96	**dt**	**89.00**
Judge Dredd	dt	109.00
Jurassic Park Ramp.	dt	99.00
Justice League	dt	79.00
Light Crusader	dt	109.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	69.00
Mario Basler Soccer	dt	114.00
Marsupilami	dt	114.00
Mask	dt	109.00
Maximum Carnage 2	dt	114.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Mickey Mania	dt	79.00
Mr. Nutz	dt	69.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	99.00
NBA Live 96	**dt**	**89.00**
NBA Live 95	dt	69.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NHL Hockey 96	**dt**	**99.00**
Page Master	dt	109.00
Sampras Tennis 96	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	89.00
Pocahotas	**dt**	**109.00**
Primal Rage	**dt**	**109.00**
Putty Squad	dt	109.00
Revolution X	dt	114.00
Rise of the Robots	**dt**	**69.00**
Schlümpfe	dt	99.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skeleton Krew	dt	89.00
Soleil (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic 1&2 & Dr.Robo.	dt	109.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Spirou	dt	99.00
Star Trek:Deep Space	dt	109.00
Stargate	dt	99.00
Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park kompl.dt.	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	109.00
Urban Strike	dt	99.00
Vectorman	dt	114.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	**dt**	**99.00**
Wonder Boy 3	dt	69.00
World Class Soccer	dt	109.00
WWF Wrestl. Arrcade	**dt**	**114.00**
X-Men 2	dt	99.00

Mega Drive-Sonderangebote

Ballz	dt	29.00
Bubsy 2	dt	39.00
Double Clutch	dt	49.00
Fifa Soccer 95	dt	59.00
Flux (Juice)	dt	54.00
Hyperdunk	dt	39.00
Incredible Hulk	dt	39.00
Marko's Magic Footb.	**dt**	**55.00**
Mighty Max	dt	59.00
NHLPA Hockey '95	dt	49.00
Ottifants	dt	29.00
Pack Panic	dt	59.00
Pitfall!	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Puggsy	dt	49.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	49.00
Talespin	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Unneces.Roughness 95	dt	55.00
Winter Olympics	dt	39.00
Yogi Bear	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	65.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Antennenweiche MD 2	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	45.00
Ascii 6 Button Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Competition Joypad	dt	16.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Sega Maus	dt	75.00
Tecno 183 Joypad	dt	23.00

MEGA-CD

Battle Frenzy	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Rac.	dt	109.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	99.00
Dungeon Explorer 2	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Fahrenheit	dt	109.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Flying Nightmares	**dt**	**99.00**
ISS Deluxe (16 MB)	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Lords of Thunder	dt	89.00
Mega Race	dt	89.00
Midnight Raiders	dt	109.00
NBA Jam	dt	89.00
Rebel Assault	dt	109.00
Samurai Shadown	dt	74.00
Schlümpfe	dt	99.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Space Adventure	dt	89.00
Surgical Strike	dt	109.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00
World Cup Golf	dt	99.00

Mega-CD-Sonderangebote

Bill Walsh Football	dt	39.00
NHLPA Hockey '94	dt	39.00
Powermonger	dt	39.00
Prince of Persia	dt	29.00

Mega-CD-Zubehör

Sega 32X

Batman Forever	dt	124.00
Blackhawk	dt	99.00
Casper	dt	99.00
Corpse Killer	dt	135.00
Fifa Soccer 96	dt	99.00
Judge Dredd	dt	124.00
Knuckles Chaotix	dt	109.00
Metal Head	dt	129.00
Mother Base	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	129.00
NFL Quarterback '96	dt	124.00
NFL Quarterback Club	dt	119.00
Primal Rage	dt	109.00
Revolution X	dt	124.00
Slam City (CD)	dt	129.00
Star Trek:Fleet Aca.	dt	99.00
Star Wars Arcade	dt	119.00
Stellar Assault	dt	119.00
Supreme Warrior (CD)	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
T-Mek (CD)	dt	109.00
Virtua Fighter	dt	119.00
WWF Raw	dt	129.00
WWF Wrestle. Arrcade	dt	124.00

Sega 32X-Zubehör

MD 32X & Star Wars	dt	469.00
Mega Drive 32X	dt	379.00

Panasonic 3DO

Alone in the Dark 2	dt	89.00
Casper	dt	99.00
Clayfighter 2	**dt**	**99.00**
Corpse Killer	uk	109.00
Creature Shock	**dt**	**94.00**
Cyberia	**dt**	**99.00**
Deathkeep	dt	89.00
Descent	**dt**	**99.00**
Dragon Lore	dt	89.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Flashback	uk	89.00
Flying Nightmares	uk	99.00
Foes of Ali	dt	89.00
Iron Angel	us	86.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
NHL Hockey 96	dt	89.00
Off World Intercept.	uk	89.00
Panzergeneral	dt	79.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Primal Rage	**dt**	**99.00**
Rebel Assault	dt	79.00
Return Fire	dt	89.00
Road Rash	dt	99.00
Samurai Showdown	uk	89.00
Shock Wave Op.Jumpg.	dt	79.00
Slam 'N Jam '95	uk	89.00
Slayer	uk	94.00
Space Hulk	uk	89.00
Supreme Warrior	uk	109.00
Syndicate-kompl. dt	**dt**	**99.00**
The Horde	uk	89.00
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Total Eclipse	uk	89.00
Waterworld Action	dt	99.00
Wing Commander 3	**dt**	**99.00**

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

3-DO-Sonderangebote

3-Do Sampler	**dt**	**14.00**
Alone in the Dark 1	dt	69.00
Cridders	uk	69.00
Soccer Kid	uk	39.00

3-DO-Zubehör

Goldstar 3-Do+Spiel	dt	649.00
3-Do FZ-10 + Starb.	**dt**	**669.00**
Goldstar Joypad	dt	59.00

JAGUAR

Battlemorph (CD)	dt	99.00
Blue Lightning (CD)	dt	99.00
Burnout	dt	119.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Crescent Galaxy	dt	79.00
Demolition Man (CD)	dt	99.00
Dino Dudes	dt	79.00
Double Dragon IV	us	119.00
Dragon - Bruce Lee	dt	89.00
Fight For Life	dt	109.00
Flashback	uk	119.00
Flip Out	dt	109.00
Highlander (CD)	dt	99.00
Legions o.t. Undead	dt	99.00
Pinball Fantasies	dt	119.00
Primal Rage (CD)	**dt**	**89.00**
Rayman	dt	129.00
Robinson Requiem CD	dt	99.00
Ruiner Pinball	dt	109.00
Space War 2000	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00
Troy Aikman Football	dt	119.00
W.Men Jump + 4Player	uk	139.00

Jaguar-Sonderangebote

Soul Star (CD)	dt	0

Jaguar-Zubehör

Cat-Box	dt	139.00
Jaguar CD-Rom	dt	299.00
Jaguar Grundgerät	dt	289.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

Sony PSX

AD&D Forgotten Realm	dt	94.00
Aftermath	dt	94.00
Air Combat	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Assault Rigge	dt	89.00
Baseball (Konami)	**dt**	**99.00**
Toh Shin Den	**dt**	**84.00**
Casper	dt	94.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Cybersled	dt	84.00
Cyberspeed	dt	89.00
D's Dining Table	dt	94.00
Descent	dt	94.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld (kp. dt.)	dt	89.00
Dracula X	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Extreme Sports	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Konami Soccer	dt	99.00
Golf 3D (Konami)	dt	99.00
Gunner Heaven	dt	89.00
Impossible Mission	dt	99.00
John Madden 96	dt	89.00
Jumping Flash	dt	89.00
Kileak the Blood	dt	89.00
Crazy Ivan	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	94.00
Basketball 3D	dt	99.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Novastorm	dt	89.00
Off-World Intercept.	dt	89.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Philosoma	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	99.00
Blades of Rage	dt	99.00
Primal Rage	dt	99.00
Overkill	dt	99.00
Raiden	dt	85.00
Rapid Reload	dt	89.00
Raven Project	**dt**	**89.00**
Rayman	dt	99.00
Revolution X	dt	84.00
Ridge Racer	dt	89.00
Road Rash	dt	89.00
Rock'n Roll Racing 2	dt	94.00
Roll Cage	dt	99.00
Shock Wave	dt	89.00
Slayer	dt	89.00
Starblade Alpha	dt	89.00
Street Racer	dt	99.00
Streetfighter Movie	dt	89.00
Tekken	dt	99.00
The Horde	us	91.00
Theme Park	dt	89.00
Total Eclipse Turbo	dt	99.00
Track & Field	**dt**	**99.00**
Twisted Metal	dt	89.00
Viewpoint	dt	89.00
Virtual Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00
Warhammer Fantasy B.	**dt**	**89.00**
Warhawk	dt	89.00
Waterworld Action	dt	94.00
Wing Commander 3	dt	99.00
Wipe out	dt	89.00
WWF Arcade	dt	94.00

Sony PSX-Zubehör

Action Replay PSX	dt	69.00
Antennenkabel PSX	dt	45.00
ASCII Joypad	dt	59.00
ASCII Joystick	dt	109.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Link-Kabel PSX	dt	45.00
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card Sony PSX	dt	49.00
NeGcon Joypad	dt	84.00
Playstation + 1Spiel	**dt**	**639.00**
Sony Playstation	dt	579.00

Saturn

Aaron vs Ruth	dt	89.00
Aftermath	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00
Bug	dt	109.00
Casper	dt	94.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Clockwork Knight	dt	89.00
Cyber Speedway	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Daytona USA	dt	109.00
Descent	dt	94.00
Digital Pinball	dt	99.00
Dracula X	dt	99.00
Impossible Mission	dt	94.00
Konami Soccer	dt	99.00
Myst (kompl. dt)	dt	99.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Hockey 96	dt	89.00
Panzer Dragoon	dt	109.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius	dt	99.00
Pebble Beach Golf	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Overkill	dt	99.00
Raven Project	dt	89.00
Rayman	dt	94.00
Real Yumeme (kp.dt.)	dt	119.00
Revolution X	dt	84.00
Robotica	dt	89.00
Sega Rally	dt	99.00
Shinobi X	dt	99.00
Solar Eclipse	us	94.00
Street Racer	dt	94.00
Streetfighter Movie	dt	94.00
The Horde	us	91.00
Theme Park	dt	89.00
Victory Goal	dt	109.00
Virtua Fight 2 Remix	dt	65.00
Virtua F.& Clockw.K.	dt	149.00
Virtua Fight 2 Remix	dt	65.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Racing	dt	99.00
Virtua Soccer	dt	99.00
Virtual Baseball	dt	99.00
Virtual Hydlide	dt	99.00
Virtual Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00
Waterworld	dt	94.00
Worms	dt	94.00

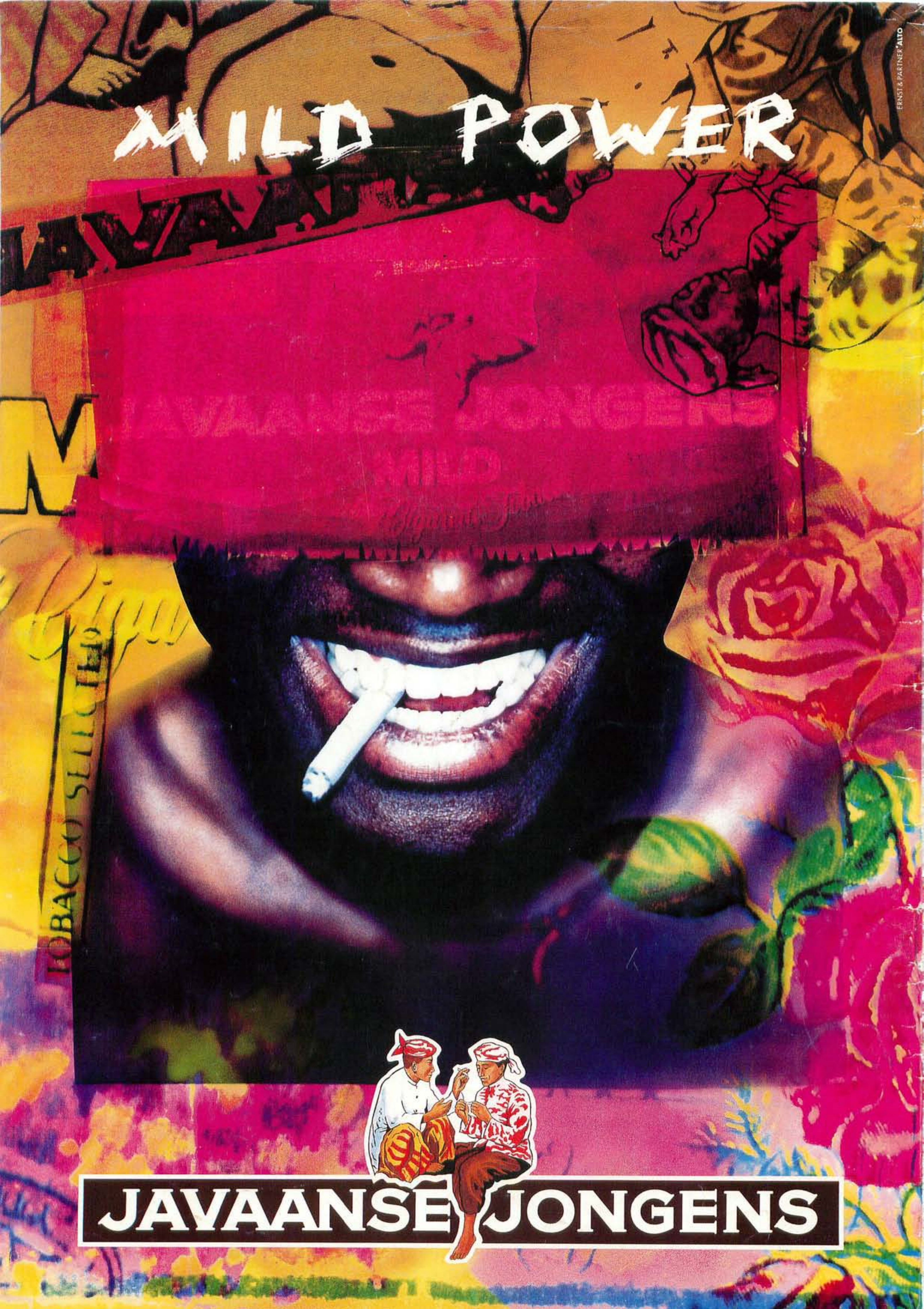
Saturn-Zubehör

6 Button Joypad	**dt**	**39.00**
6 Spieler Adapter	dt	69.00
Action Replay Saturn	**dt**	**99.00**
Adventurer & Joypad	dt	35.00
Antennenkabel	dt	54.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Saturn+VF & Clockw.	dt	869.00
Video CD MPEG-Karte	dt	329.00
Sega Saturn + 3 Spi.	dt	1049.00
Sega Saturn o. Spiel	**dt**	**729.00**
Universal Adaptor	dt	69.00
Virtua Stick Saturn	dt	79.00

* *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
* *Vorbestellung möglich.*
* *Kostenlose Gesamtpreisliste.*
* *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
* *Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
***Händleranfragen erwünscht!** Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919


MILD POWER
JAVAANSE JONGENS
MILD
TOBACCO SELECTED
JAVAANSE JONGENS
ERNST & PARTNER ALTO